HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JULI AUGUSTUS 1994

POWER UNLIMITED

f. 5,95 Prijs A GoGo BF 115

NINTENDO * SEGA * PC * CD

SUPER METROID
VOOR DE VUURVRETERS

Power A GoGo Special
MET GAME GEAR EN GAME BOY NAAR DE TROPEN



PROFCHECK
2 UNLIMITED

HOT: ANITA SPEELT MISS PAC-MAN



DE FLINTSTONES NAAR HOLLYWOOD

Àlle nieuwe spellen besproken

TOM CAT ALLEY ✕ NINJA WARRIORS ✕ UFO ✕ NORMY'S BEACH BABE-O-RAMA ✕ GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR ✕ CORRIDOR 7



BEAT The BEST
LUDI SPORT

JIJ GAAT SCOREN !

Eric Cantona
FOOTBALL CHALLENGE



MODIF . EQUIPE
HAIR 1 HAIR 2
SKIN 1 SKIN 2
HOME SHIRT AWAY SHIRT
STRIPE STRIPE
SHORTS SHORTS
SOCKS SOCKS
OK



- Kies één van de 64 elftallen
- Speel een vriendschappelijke interlandwedstrijd in de zaal of op het veld
- Bepaal de strategie van je elftal, de snelheid van de spelers, hun kracht en de verschillende opstellingen



Bestel je super Eric Cantona T-Shirt



NAAM: CANTONA
VOORNAAM: Eric
GEBOORTEDATUM: 24/05/66
LENGTE: 1,87 m
BEROEP: Voetballer
CLUBS: Auxerre, Olympique Marseille, Bordeaux, Montpellier, Olympique Marseille, Leeds, Manchester United.
PALMARES: 28 nationale wedstrijden, 10 doelpunten sinds het begin van het seizoen
HET SPEL KAN BEGINNEN...
- Bepaal met behulp van je joypad de richting
- van de bal bij een vrije schop.
- Bekijk een twijfelachtige penalty of een schitterend doelpunt in de herhaling.
- Veel sprites op het scherm en prachtige akties.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®

HET IS WEER **VAKANTIE.** DE TIJD VAN DE GROTE TREK NAAR HET ZUIDEN EN HET FAMILIE-SAMENHORIGHEID. EEN INTERNATIONAAL RITUEEL WAAR OOK **GODS VICIOUS BABIES, ANGEL & ICE** NIET AAN ONTSNAPPEN. HOOG IN **DE HEMEL**, VOORBIJ DE STERREN, RELAXEN ZIJ SAMEN MET **DE GROTE BAAS.** ER WORDT ONDERHANDELT, GELACHEN, BIJGEPRAAT EN VOORAL **GEGOLFD.**

AHUM... TELEFOON, UWE HEILIGHEID.

漫画

POWER UNLIMITED

Dit nummer

6 YO! POST

"Waar is Yvonne?", werd er geroepen op de PU-redaktie. Yvonne (onze redaktie-assistente) bleek gewoon op haar plaats te zitten maar ze was weer eens bezig jullie brieven open te maken en dan zie je haar gewoon niet achter die stapel. In deze Yo! Post weer een lezers-recensie, dit keer van het spel Bubsy verder een hele lieve tekening van Powerkid's nieuwste verovering: Powergirl en een gefotografeerde topscore van Mario Kart.

10 NIEUW

Te laat voor een uitgebreide recensie maar net op tijd voor de nieuwsrubriek: Hotel Mario op CD-i.
Crying Freeman IV: een manga-video die zijn gelijke niet kent.
De Memphis is zo ongeveer de fraaiste CD-ROM drive die op dit moment te koop is, een kunstwerkje gewoon.
Nieuws over de Megafestatie: een dag om niet te missen!
Een overzicht van enkele spectaculaire spellen die je nog deze zomer kunt verwachten.



16 DE JURY

Elke maand zijn er weer vele lezers/lezeressen die een poging doen onze jury na te tekenen. De resultaten worden steeds fraaier maar de gelijkenis met de echte mannen van de punten is steeds verder te zoeken. David nam daarom de camera ter hand en vereeuwigde zichzelf, Bjorn, Adam, René, Thomas, Michael en Ben. En Kees...? Tja Kees...





POWER A GO GO SPECIAL 30



Niet elke gamer die op vakantie gaat, mag of kan zijn SNES of MegaDrive meenemen. Maar een vakantie zonder games, dat is een marteigang, dat is afzien, een ramp. De Game Boy of de Game Gear móet dus in de koffer. PU komt met zes pagina's info, recensies en tips om tijdens de vakantie optimaal van je handheld te genieten.

PROFCHECK 36

We hadden ze al een tijdje op het oog en nu is het zover: Power Unlimited meets 2 Unlimited! PU vroeg Anita naar de ins and outs van hun laatste CD 'Real Things' en nam gelijk Miss Pac-Man mee voor een kleine test. Anita wist wel raad met het spokenvretertje.



WEDSTRIJD 44

De uitslag van deel 3 van de Bitmonsterwedstrijd: wie wint de CD-i speler? En natuurlijk een nieuwe wedstrijd. Powerkid gaat op vakantie maar komt zijn PUngalow niet in. Helpen jullie hem even?

BORDSPEL 50

Bordspel-specialist Edward dook in de 'First Quest' doos en zag dat het goed was. "De set is simpel genoeg van opzet om een goede start te zijn voor een beginnende groep rollenspelers, zonder kinderachtig over te komen."

EEUWIG LEVEN 68

Naast al jullie vragen en zelf gevonden tips en truuks, duikt af en toe een juweeltje van huisvlijt op. Wilco uit Landsmeer maakte een heel boekwerk over het spel The 7th Guest; daar kan geen enkele handleiding tegenop. Tip van de maand dus. 69

POWER QUEST

Zoals beloofd gaan we door met onze even gehate als geliefde strip, alleen in een gewijzigde vorm. PJ heeft weer iets heel nieuws bedacht, wat dacht je van een spelletje golf op het hoogste niveau?

HUISWERK AF? 80

Chris geeft een 'wijze' raad aan alle ouders: hou Power Unlimited uit de buurt van uw kinderen. Jullie begrijpen 't, dit was de laatste column van de heer Sprangers. Het ga je goed Chris maar er zijn grenzen.

MET POWER UNLIMITED GRATIS NAAR DE BIOSCOOP!



Spellen

Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

YO!

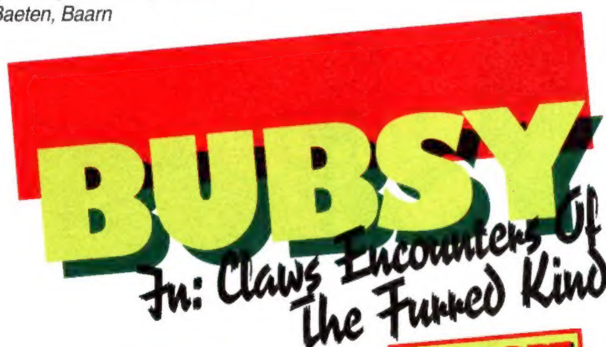


Onze beoordeling

Toen ik in nummer 5 een recensie van twee PU-lezers zag staan, heb ik er zelf ook een gemaakt van mijn lievelingsspel. Ik hoop dat jullie 'm plaatsen.

Ruben Baeten, Baarn

Tuurlijk Ruben, no sweat! Jullie claimen het 'altijd' beter te weten, dus is hier de ultieme kans op Unlimited-testfaam.



VUILNIS
Bubsy heeft net het vuilnis buiten gezet en staat te popelen om met het spel te beginnen. Maar eerst wat over hem zelf: Bubsy is een Lynx die bollen wol verzamelt (leuke hobby), maar helaas is er een of andere gek die het in z'n kop heeft gehaald om daartegen te protesteren.

WOOLIES
Hij heeft een volk opgericht dat zich 'de Woolies' noemt. In dit doldwaze platformspel moet Bubsy de Woolies te grazen nemen.

Wanneer hij het hoofd van de Woolies verslaat, zal hij het rijkste dier op aarde zijn (qua wol dan). Toen ik Bubsy voor het eerst speelde, was ik totaal van de wereld. Een prima spel om je zorgen te vergeten.

RAPPORT
GRAPHICS 9,0
GELUID 8,5
▲ Te gekke graphics
▲ Lompe Bubsy. Heel veel humor
▲ Silly voices
▼ Makkelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP
AKTIE / TAKTIEK



Volgens mij is Bubsy het lolligste, lompste en lulligste platformspel dat er is. Een perfect doel voor je spaarpot.
RUBEN

94
Power Premium

SEGA MEGADRIVE EN SNES
Prijs: ƒ 139,00 • Fabrikant: Accolade

Hoger

Ik vind jullie blad te gaaf voor woorden. Toch heb ik een paar suggesties:
1. Maak de prijs hoger. Daar kunnen jullie de maandelijkse posters mee betalen.
2. Schrijf de tips en trucs goed op. De code voor Aladdin op de MegaDrive is niet C, A, C, A, C, A, C, A, B, B, B, B maar A, C, A, C, A, C, A, B, B, B, B.
3. Hou de Power Quest er in. Deze gave strip mag niet verdwijnen.

Marcel Greeve, wereldstad Pijnacker

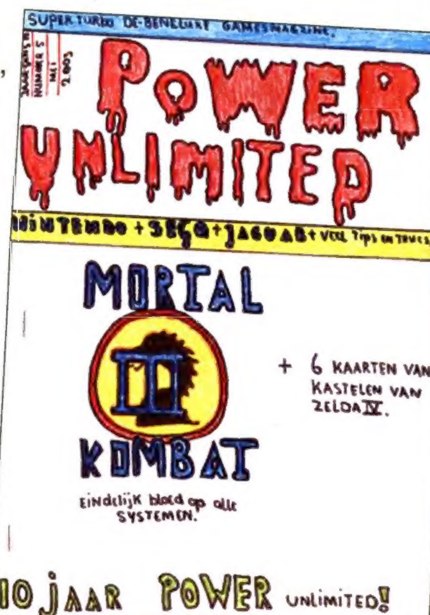
1. Oké.
2. Sorry.
3. De strip leidt zijn eigen, onvoorspelbare leven. Dat bewijst deze Power Unlimited wel.

Top Ranking

Nog bedankt voor het te gekke t-shirt (eigenlijk moet ik mezelf bedanken, want ik heb er zelf voor gezorgd). Wel een beetje jammer dat je nog zo lang op de Megafestatie moet wachten. Trouwens, ik moest van mijn broer het spel Top Ranking Tennis kopen. Nou, dat valt zwaar tegen! Hebben jullie geen trucje of zo om het spel leuker te maken?

Sannie Kwakman, Volendam

Meer over de Megafestatie (9 tot en met 17 juli in Utrecht) vind je op de nieuwspagina's. Moet jij spellen voor je broer kopen? Laat hem zelf sparen, joh! En dan heb je meteen geld om Top Ranking Tennis leuker te maken: gewoon een echt tennisracket kopen en bij T.C. Dijkzicht gaan spelen. Hij is trouwens creatief, die broer van jou, dat moeten we 'm toegeven! Want van Jack K. uit Volendam (dat is toch je broer?) ontvingen wij een alternatief sience fiction-exemplaar (jaargang 10, nummer 5) van Power Unlimited. Als we op zijn cover af mogen gaan, haalt PU met gemak het jaar 2003 (uiteraard) en staat dan alles in het teken van Mortal Kombat III en Zelda IV. Vreemd, want in 2003 lijkt ons nieuws over Mortal Kombat XXXVIII en Zelda IX meer voor de hand liggen. Opvallend is ook dat in Jack's PU het Power-logo uit bloederige druipletters bestaat en Sonic inmiddels de gedaante van een kip (!) heeft aangenomen en een tekst uitkraamt die ons heel bekend in de oren klinkt: 'I feel like chicken tonight, like chicken tonight.' Goed gedaan, Jack. Wij houden wel van een beetje fantasie.



Tekening: Jack Kwakman, Volendam

Gewoon doorgaan

Ik ben abonnee geworden van jullie blad omdat ik een CD-i speler heb gekocht. En wat blijkt nu, jullie hebben bijna helemaal geen reviews van CD-i spellen in het blad staan. Komt dit nog, of blijven jullie zo doorgaan?

M. de Geele, Sexbierum

Geen reviews van CD-i spellen? PU 5 introduceerde Space Ace, PU 6 kwam met Worldcup USA '94 en in deze Power Unlimited vind je een bespreking van The 7th Guest en nieuws over een Mario-variant op CD-i. Alstublieft, dankuwel.

The Zone

Ik las jullie stukkie over The Zone vorig jaar in de allereerste Power Unlimited. dat leek mij heel gaaf,

maar Amsterdam was me toch iets te ver weg. Dus toen er een bij ons in de buurt werd geopend, vloog ik er dus direct met een paar vrienden naartoe. En het is nog gaver dan jullie beschreven! Ik heb zelfs al een techniek die goed werkt.
Loop altijd met je rug naar de muur, dan kun je niet onverhoeds in de rug worden aangevallen. Houd je arm voor je buiksensor dan is die ook veilig. Als je in een vuurgevecht bezig bent, kun je het beste knielen; dan schieten ze vaak over je heen. Richt je pistool niet de hele tijd in de richting van je vijand want daarop kan hij of zij je ook raken. Wanneer je in teams speelt, moet je in groepjes van twee aanvallen en een derde groep sluipt op afstand mee om te voorkomen dat de twee niet in een hinderlaag lopen. Als je deze trucs gebruikt, heb je gegarandeerd een high-score te pakken.
Tenslotte heb ik nog een paar ideetjes voor de bedenkers van deze lasergames.
Maak een kamer met alleen maar spiegels. Als je daarin schiet, kaatst de laserstraal alle kanten op. Zorg voor een soort rookverwekker op bijvoorbeeld het pistool zodat je zelf een rookgordijn kunt aanleggen.
Kleed een etalagepop aan met futuristische kleren (een cyberheld) en plaats hem in het doolhof met de high-score en de bijbehorende naam. Een uitdaging voor andere spelers.
Plaats een paar volgspots in het doolhof, dan kan een speler in de mist de lamp als zoeklicht gebruiken.

Toon Koehorst, Oldenzaal

Meteen even James Nunn van het Amsterdamse InterSphere (voorheen The Zone) om een reactie gevraagd. Een kamer met spiegels is een goed idee maar iets te gevaarlijk. Sommige spelers rennen (hoewel dat niet mag) door de gangen en een spiegel zou een link obstakel kunnen vormen. Aan nieuwe en spannende effecten met rook wordt gewerkt, echter niet op het pistool zelf. Ook zijn er plannen voor een soort creditcard waarop alle persoonlijke en algemene high-scores worden opgeslagen, zodat je de standen bij de hand hebt op het moment dat je je vingers weer voelt jeuken. InterSphere kent nu twee vestigingen in Nederland (Amsterdam en Alkmaar) en ze zijn aan het bouwen in Nijmegen (opening september en Groningen (opening augustus). Daarnaast zijn er 5 InterSphere-vestigingen in België (Antwerpen, Leuven, Hasselt, Luik en Aalst). Verder is er een Laserzone in Rotterdam en een Laserquest in Utrecht.

Mariokart records

Hier zijn mijn beste tijden van Super Mariokart (Time Trial). Ik heb een foto als bewijs meegestuurd.
Ghost Valley 1 0.53.82
best lap: 0.02.35
Koopa Beach 1 0.37.03
best lap: 0.04.75
Vanilla Lake 2 1.00.91
best lap: 0.05.25

Steven Zwartjes, 's-Gravendeel

Het begin van een nieuwe rage? Wie weet. Kom maar op met die tijden. Wel even een foto bijvoegen, natuurlijk. (Leuk truukje overigens met die best lap tijd.) Wij zijn goedgelovig, behalve als het op records aankomt. Daar valt een hoop mee te sjoemelen, zo bewijst ook eindredacteur Ed in de stille uurtjes. Of heeft hij echt talent voor het Formule-1 vak?



Tekening: Kim Hoppenbrouwers, Maastricht

Meisje (1)

Het valt mij op dat er bijna geen meisjes schrijven. Lezen die alleen maar boeken, of zo? Nou, ik ben een meisje en ik vind Power Unlimited het leukste computerblad. Maar er is bijna nooit iets voor de Game Boy. Voor die Game Boy heb ik negen spellen. Paperboy, Kid Icaris, Super Mario 2 en 1 en nog veel meer. Nog bedankt voor dat stuk over de Smurfen in nummer 4, want dat spel lijkt mij wel leuk en ik ga er dus maar voor sparen. xxxxxjes.

Bianca Molenaar, De Lier

Meisje (2)

Yo! Power Unlimited is echt een hartstikke mooi blad! Na dit compliment willen jullie vast wel mijn vraag beantwoorden: Komt NBA Jam ook uit voor de PC of CD-ROM? Na het enthousiasme van Kees ben ik errug benieuwd geworden. Oh ja! De tekening heeft mijn zusje gemaakt. Powerkid en zijn nieuwste verovering: Powergirl. Hopelijk is dat niet te soft en zoetsappig voor jullie blad....

Britt en Kim Hoppenbrouwers

De PU-redaktie heeft een zwak voor meisjes dus: dames verenigt U! Speciaal voor Bianca is er deze maand de Power A Go GO special met daarin extra aandacht voor Game Boy (en Game Gear). Op de vraag van Britt en Kim moeten we (helaas) een ontkennend antwoord geven. Volgens NBA Jam-leverancier Columbia Tristar zal er geen PC-Jam verschijnen. Wel is er een versie voor Sega's Mega CD in voorbereiding.



Foto: Steven Zwartjes, 's-Gravendeel

Power Quote

"Om toch iets positiefs over dit blad te zeggen: De humor van de speladviseurs is nog erger dan die van Seth Gaaikema en dat is een hele prestatie."

Marcel, Bentelo

Zelf de baas

Waarom bedenken de spelletjesfabrikanten geen spel waarin je *zelf* de eindbaas speelt? Ik ben het goed zat om steeds het zielige kereltje (Mario) te moeten spelen!

Gerbrand Gerritsen

YO!



Zoek de verschillen

Onlangs speelde ik Sonic The Hedgehog op Master System. Het was in één woord geniaal. Zo simpel en toch zo tof, het is ongetwijfeld een van de beste spelletjes ooit gemaakt. Sonic op Master System is perfect in moeilijkheidsgraad: zo makkelijk dat het niet frustreert en zo moeilijk dat het niet verveelt. Zie hier een vergelijking met de MegaDrive-versie.

Dominique Thomas, Lubbeek, België.

Meer over het Master System verderop in deze Power Unlimited.

Master System
- Green Hill prachtig en goed uitgedacht.
- Bridge Zone: mooi geluid.
- Scrap Brain heeft flitsend muziekje en tof doolhof met teleporters.
- Sky Base is erg mooi getekend en heeft mooie bliksem-effecten en mooie eindbaas.

MegaDrive
- In Green Hill is hier en daar een platformpje neergekwakt.
- Bij Marble Zone: dat GrMBl&%#"@! pokkedeuntje van njie njinjinjini.
- Star Light Zone heeft mooi beeld en geluid maar is frustrerend moeilijk.
- Scrap Brain is veelzijdig maar ook weer frustrerend moeilijk.

What's in a name?

Ik keek achter in het blad en zag zo alle namen van het testteam. Ik las Bjørn Bruinsma en dacht 'sjeez, wat een naam!' Kijk ik verder, zie ik Ben de Dood. Godsamme, wat een naam! Dan valt die van Bjørn nog wel mee. Is Magere Hein je broer, of zo? De rest valt mee. Alhoewel, Kees de Koning denkt zeker dat hij tof is met zo'n naam?

Wesley Wietz, Purmerend

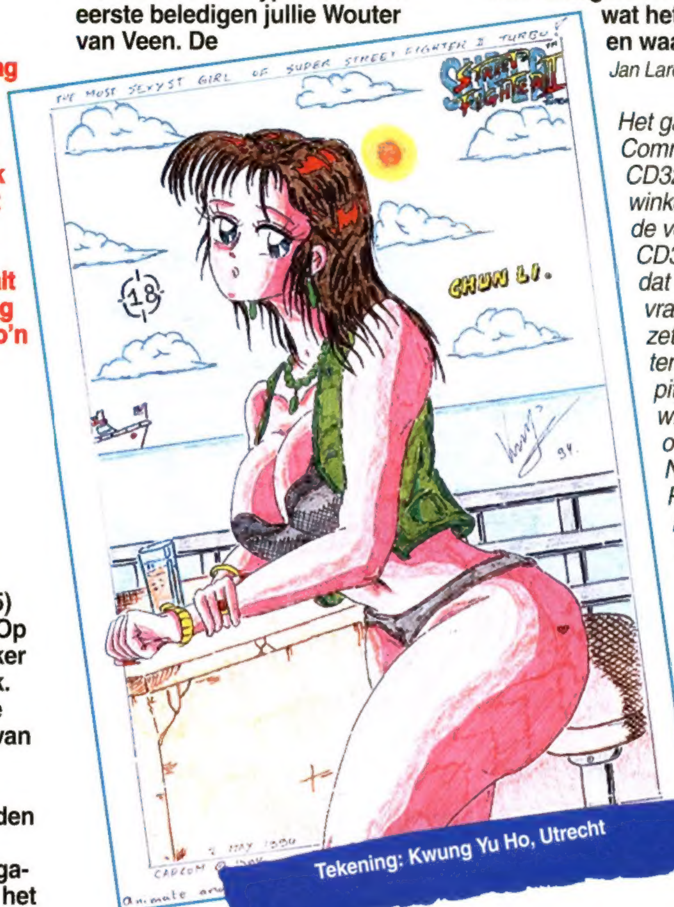
Gaaaaap!
Ben

Hot

Toen ik jullie heftige blad (PU 5) las, dacht ik: 'Wat is dit nou?' Op pagina 50 en 51 stond een lekker HOT stukje over Manga-erotiek. Maar de enige lekkere foto (die overigens ook tegenviel) was van een meid die met een boom stond te ehh.....eh..... na ja, je weet wel. Maar wij pubers zouden niet *terug deinsen* voor een lekkere naaktfoto van dat Manga-gebeuren. Dus let er *effe* op in het volgende blad. Maar dit is niet mijn enige commentaar. PU 5 zat weer boordevol *typfouten*. Ten eerste beledigen jullie Wouter van Veen. De eerste keer stond er Wauter in plaats van Wouter, de tweede keer stond er zelfs Walter. Of dat woord 'wereldkampiuoen'. Hartstikke fout! Ik spel het wel *effe* goed: w-e-r-e-l-d-k-a-m-p-i-o-e-n.

Daniël Klein Velderman, Oud-Beijerland.

Terugdeinzen is één woord en je schrijft het met een 'z' in plaats van een 's'. Typfouten is typefouten en 'effe' schrijf je als 'even'. Kijk maar in het woordenboek. Je weet wel w-o-o-r-d-e-n-b-o-e-k, een boek waarin je woorden kunt opzoeken....



Tekening: Kwung Yu Ho, Utrecht

Amiga CD32

Ik mag van mijn moeder geen abonnement op Power Unlimited dus daarom koop ik jullie blad maar gewoon iedere maand. Ik denk er over na om een Amiga CD32 te kopen, maar ik weet er nog niet zo erg veel van. Graag zou ik willen weten wat het apparaat kost en waar het te koop is.

Jan Laros, Kaatsheuvel.

Het gaat niet goed met Commodore en de CD32. Steeds meer winkels stoppen met de verkoop van CD32-software ('omdat er te weinig vraag naar is') of zetten de activiteiten op een laag pitje. Dus vroegen wij Commodore om commentaar. Net voordat deze PU naar de drukker moest, blijkt Commodore druk in onderhandeling met een, op dat moment nog onbekende koper (volgens de geruchten heeft Sony interesse). De laatste dagen van Commodore als zelfstandige firma zijn geteld. Toch zegt de firma in Nederland ruim vierduizend CD32-machines te hebben verkocht en is Dixons het bekendste adres voor de software en meer informatie over de prijzen van deze 32-bit console. We houden je op de hoogte.



Werkstuk

Regelmatig krijgen we verzoeken van jullie om langs te mogen komen op de PU-redaktie. Misschien dat we binnenkort een PU-lezersdag organiseren voor de echte liefhebbers, die dan een keer kunnen kijken hoe het er op het PU-headquarter aan toe gaat. Maar in principe hebben we besloten voorlopig niet op de verzoeken in te gaan. Echter, principes zijn er om van af te wijken en voor één keer maakten we een uitzondering.
Een van onze trouwste lezers, Harm van der Schans uit Ridderkerk, kwam bij ons langs om informatie te verzamelen voor zijn werkstuk over Power Unlimited.
Een maandje later stuurde hij z'n werkstuk op en... jawel een 10 van de meester, een Power Premium dus. Gefeliciteerd Harm!

Bordspelen in België

Jaaaaaa, geweldig. Eindelijk een blad dat bordspelen serieus neemt. Voor mij kan Power Unlimited dan ook niet meer stuk. Ik heb de twee artikelen al tientallen keren gelezen (de kleuren verslijten al een beetje) en krijg er nog niet genoeg van.

POST

Maar waar blijft België? Op de omslag staat wel mooi 95 BF gedrukt, maar nu we eenmaal de PU hebben gekocht, zijn wij zeker niet goed genoeg meer? Zo staat er in PU 5 dat Dragonlance moeilijk te verkrijgen is met daarna twee Nederlandse steden. Nu ga ik reeds maanden trouw mijn Magic-kaarten halen in The Lonely Mountain in Antwerpen. Ook daar is Dragonlance te krijgen, zodat mijn landgenoten geen onnodig dure reis naar Nederland moeten maken. Met het geld wat zij hierdoor overhouden kunnen zij hun maandelijkse Power Unlimited kopen. Dus laat België niet vallen en geef ook ons de informatie waar we recht op hebben.
Het volledige adres van The Lonely Mountain is Nationalestraat 29, 2000 Antwerpen, België.

Hans Tubbax, Edegem, België.

Twee maanden

Voor alle sufkoppen die eind juli een nieuwe Power Unlimited verwachten en, in het ergste geval, van plan zijn om hier Yvonne van het redaktie-secretariaat mee lastig te vallen; dit is Power Unlimited van juli/augustus. Een vakantienummer voor TWEE maanden. Heeft Yvonne tenminste een rustige zomer!

Tortelmug

Hoe lang duurt de paringstijd van de Zuid-Amerikaanse tortelmug?

Ronnie Hrvacanin, Terneuzen

Sorry Ronnie, maar wij denken dat je naar het verkeerde blad hebt geschreven (of is de tortelmug de held uit de SNES- of MegaDrive-versie van Ja Natuurlijk?). Probeer het eens bij Grasduinen, Onze Tuin of de NCRV-gids. We zien ze hier ook wel eens vliegen. In Artis.

Havanna

**Ik speel heel vaak in een van de grootste speelhallen van Nederland (gelegen aan de kust). Mijn favoriete spel was NBA Jam. Ik hoefde nog maar één team te verslaan toen ik hoorde dat als je de joystick van player 1 en player 2 inhoudt - en tegelijk ook alle knoppen - je dan in een soort schietspel terecht zou komen. Dit zonder er ook maar een gulden in te gooien!
Als je dan alle voertuigen in het 3D schietspel had afgeschoten, kreeg je 99 (!) credits voor niets! Toen ik de truc probeerde, lukte hij tot mijn grote verbazing nog ook! Al schietend baande ik me een weg door de vierkante gedrochten, tot ik op m'n schouders werd getikt door een medewerker van het filiaal. Hij wist kennelijk van het bestaan van de code en zei dat de computer hier niet voor was bedoeld. Ik droop af omdat ik geen zin had om uit dit *Havanna* van de computerindustrie gegooid te worden. Mijn vraag is nu: Waarom is deze code er en waarom is hij nooit uit de kast verwijderd?**

Philip Fokker, Den Haag

We weten het niet precies, Philip. Maar als je programmeur bent en tot diep in de nacht voor je beroep aan nieuwe spelletjes werkt, dan zit er absoluut een steekje los in je bovenkamer. In dit geval moet de programmeur aan twee games hebben gewerkt en op een zeker moment door het lint zijn gegaan. Een andere mogelijkheid is dat hij/zij er op gokte dat deze geniepige truc de brievenrubriek van Power Unlimited zou halen. En dat is natuurlijk wel wat extra programmeeruurtjes waard! Je kunt er dus op rekenen dat vanaf deze PU een massaal NBA-team in een soort kruistocht naar alle arcades van Nederland zal afreizen.

Tekening: Mazi Tahmasebi Gemert

Liefde

Ik ben verliefd op een meisje dat Martina heet. Ik weet niet wat ik moet doen om verkering met haar te krijgen. Ik heb het een keer gevraagd en toen zei ze nee. Kunnen jullie mij helpen?

Vertel haar dat je alle codes van Mortal Kombat kent en ze gaat geheid plat. Nodig je ons wel even uit voor de trouwerij?

Tekening: Tristan Bronkhorst, Etten-Leur

NIEUW!

Van zaterdag 9 juli tot en met zondag 17 juli wordt voor het tweede jaar in successie in de Utrechtse Jaarbeurs de Megafestatie gehouden. Vorig jaar bezochten zo'n 70.000 jongeren dit spektakel en naar verwachting zullen dat er dit jaar meer dan 100.000 worden.

MegaFestatie

FEESTEN

De Megafestatie is een jongerenbeurs maar eigenlijk klinkt dat te saai, want het is gewoon een dag feesten!
In 6 hallen en buitenterreinen is zoveel te doen dat we het nauwelijks allemaal kunnen opnoemen. We doen een poging: bungyjumpen, auto- en motorrijden, zelf TV maken, koken, computerspelletjes spelen, snookeren, karten, mountainbiken, squash, beach volleyballen enzovoort enzovoort.
Maar je kan het ook iets 'rustiger' aan doen en luisteren naar bijvoorbeeld Ad Visser met z'n 'Brain Concerts' of naar verschillende Hi Tec artiesten.
Verder zijn er ondermeer modeshows en demonstraties van Free Style Ski Jumpen en er is een bioscoop waar twee voorpremières per dag te zien zullen zijn. Zelfs de die-hard voetbalfans hoeven niets van het WK voetbal te missen, want via een super projectiescherm kun je 's avonds de belangrijkste wedstrijden live volgen.
Er is ook ruimte voor serieuzere zaken. Bij verschillende stands kun je informatie krijgen over opleidingen en banen. Daarnaast is er aandacht voor belangrijke zaken op het gebied van milieu, politiek en discriminatie.

HOOGTEPUNT

En wat zou een jongerenfeest zijn zonder computergames? Een Minifestatie! Dat hebben ze bij de Megafestatie goed begrepen. Je kunt dan ook uitgebreid kennismaken met de allernieuwste lasergames en in de Cyberspace Hal is alles te vinden op het gebied van Virtual Reality.
En dan hebben we het nog niet eens gehad over het absolute hoogtepunt van dit spektakel: De stand van Power Unlimited!
Op de PU-pitstop, zoals we onze stand hebben gedoopt, staat alles in het teken van autoracen. Zo kun je op een Mega-scherm het spel Virtua Racing spelen (met fraaie prijzen voor de winnaars) en misschien, misschien, misschien lukt het ons (Petra van de marketing is er druk mee bezig) een echte Formule 1 bolide te regelen, waar je dan ook in mag zitten. Natuurlijk zijn er verschillende PU-redaktieleden aanwezig die zullen proberen jullie vragen en spelproblemen ter plekke op te lossen. En omdat de 'Power sales'-rubriek in PU zo populair is dat we lang niet alle advertenties kunnen plaatsen, hebben we een speciale ruimte gereserveerd voor iedereen die z'n spellen of apparatuur wil verkopen (Power sales live dus). Neem dus je koopwaar mee, want de kans is groot dat tussen die 100.000 bezoekers er eentje rondloopt die net op zoek is naar dat spel van jou.
Abonnee worden op Power Unlimited kan natuurlijk ook op de stand. Voor nieuwe abonnees ligt er, naast de gebruikelijke korting of cadeau, een Power Unlimited T-shirt klaar. Wat we verder nog aan extra's te bieden hebben, verklappen we niet, kom maar langs, dan zie je het zelf!
De Megafestatie is van 9 juli t/m 17 juli elke dag open van 14.00 uur tot 22.00 uur. De toegangsprijs is 15 gulden, voor de attracties hoef je verder niets te betalen.



Een dag om niet te missen!

En attentie, attentie! Iedereen die naar de Jaarbeurshallen in Utrecht komt met een Powerkid T-shirt aan (dat had je kunnen winnen in onze bitmonsterwedstrijd), mag er gratis in!

NIEUW!

CRYING FREEMAN



Ouch!

Voor wie het nog niet begrepen heeft, de zomer van 1994 wordt een Manga-zomer! Met een groot aantal nieuwe releases van het bedrijf Manga-Video, wordt een trend doorgezet die vorig jaar met het uitbrengen van Akira door dezelfde company begon.


Crying Freeman's scharreltje.

Sinds kort ligt Crying Freeman, part IV in de winkels; een manga-video die zijn gelijke niet kent. Na een succesvolle start als comic-serie, die overigens nog steeds loopt, werd Crying Freeman de hoofdpersoon in een video-serie waarvan, net als bij de comic, het einde nog lang niet in zicht is.

POTTENBAK-KELEIEN

Crying Freeman verhaalt van een eenzame pottenbakker, Yo Hinamura, die door ongelukkige omstandigheden door een Chinese mafiabende, de 108 Dragons, wordt uitgekozen om hun nieuwe huurmoordenaar te worden. Met acupunctuur hypnotiseren de Dragons de arme Yo, trainen hem volgens oude Chinese vechtkunsttradities en gebruiken hem vervolgens om de vijanden van de 108 bende om zeep te helpen. Omdat Yo niet uit vrije wil moordt en hij elke keer nadat hij iemand de keel heeft doorgesneden zachtjes moet huilen, krijgt hij de bijnaam Crying Freeman. Het eerste deel van de Crying Freeman-serie heet Portrait of a Killer en de kijker wordt getrakteerd op een dosis vecht-aktie waarmee vergeleken Mortal Kombat een stoeipartijtje lijkt.

MANGA-BABE

Freeman wordt terzijde gestaan door de beeldschone Emi Huno, een Manga-babe in de ware zin des woords. Dit wonderschone Japanse muurbloempje hanteert overigens als een volleerd krijger het Samurai-zwaard, waarmee ze een ieder die haar echtgenoot iets in de weg legt, koelbloedig tot gehakt verwerkt.

Crying Freeman is voor Manga, wat Bruce Lee was voor karate. Ik zou dit genre manga-video dan ook willen omschrijven als Heldhaftig Bloedvergieten. Een genre waarvan ik weet dat jullie er geen genoeg van kunnen krijgen.

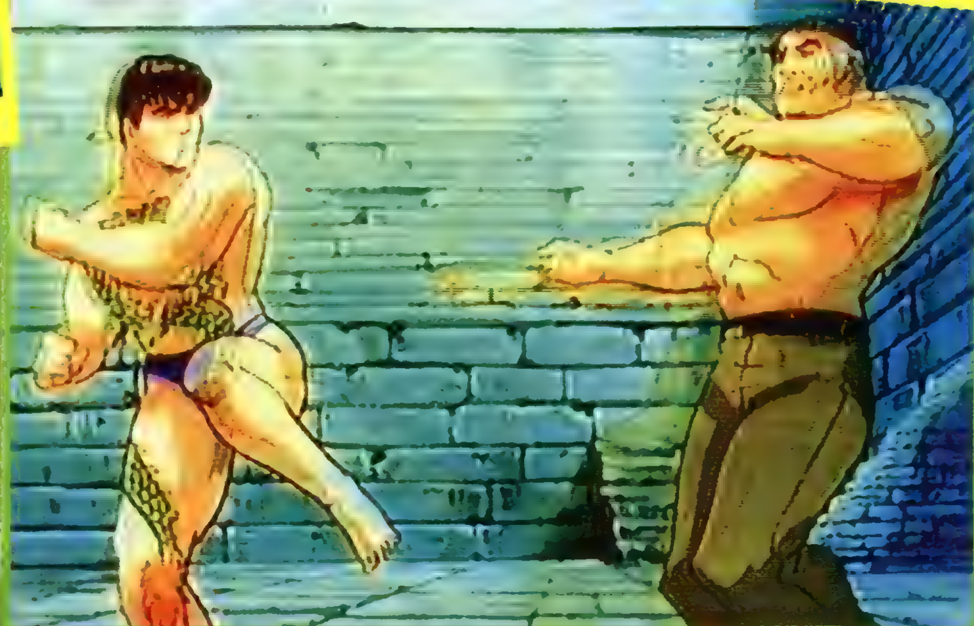
MICHAEL



Waterlanders.



Freeman's aartsvijand is zo slecht nog niet.



Dat komt aan!



Freeman in de aanval.

NIEUW!

Hoezo rustige maanden? Van een aantal producenten kregen wij het bericht dat alle atv-dagen worden opgeofferd, vluchten naar tropische bestemmingen zijn gecanceled en de airco op volle toeren draait om tijdens de zomer of snel in het najaar nog wat hits de markt in te pompen. Een paar voorbeelden van wat jullie de komende maanden te wachten staat. De meest spectaculaire primeurs houden we natuurlijk nog even geheim tot het volgende nummer van Power Unlimited (24 augustus in de winkels).

WERK IN UITVOERING

SONY

Juni: Choplifter III (SNES). Een preview in PU 5, maar nu eindelijk verkrijgbaar.
Juli: Lawnmower Man (Game Boy). Hoe moet dat er nu weer uitzien?
Augustus: Super Battletank 2 (SNES). Nog realistischer knallen vanuit het vizier van de M1A2 Battletank.

ELITE

Juni: World Cup Striker (SNES en Game Boy). Te laat voor de voetbal-special in PU 6, maar nog net op tijd voor de WK.

Oktober: Powerslide (SNES, SFX en CD-ROM). Een veelbelovende, maar wat hoekig vormgegeven ralley race-simulator.
November: Dragon's Lair II (CD-ROM, Mac CD). Deel 1 wordt besproken in deze PU. Hopelijk biedt deel 2 een wat meer interactief SF-verhaal.

SIERRA ON-LINE

Juli: Outpost (CD-ROM) Bouw een ruimtekolonie met deze space-variant van het SimCity-principe. NASA leverde overigens gegevens aan over 'planetary science, robotics, terraforming en instellar spacecraft design.'

MINDSCAPE

September: Val D'Isere (SNES). Het begint weer te kriebelen. In september denken fanatieke wintersporters aan de eerste sneeuw. Val D'Isere geeft ski-les.

ELECTRONIC ARTS

Juni: Mario Andretti (MegaDrive). Indycar-veteraan Mario Andretti is bezig aan z'n laatste seizoen en kan nog even snel 'inc(r)ashen' op zijn beste momenten.
Juli: EA Sports Tennis (MegaDrive). Elk jaar zomer vaste prik. Ace of dubbele fout?
September: NHL '95 (MegaDrive). Variant op een bekend en succesvol ijshockey-thema.

OCEAN

Juli: Central Intelligence (CD-ROM). Geheim agent in de wereld van spionage en politieke intrige. Strategie is alles.
September: Inferno - The Odyssey Continues (PC en CD-ROM). Space-sim volgens beproefd recept.

THE SOFTWARE TOOLWORKS

Juni: Dragon Lore - The Legend Begins (CD-ROM). Een middeleeuwse adventure met 3D gerenderde objecten en met een, in 360 graden verplaatsbaar spelersperspectief. Ridder Edward Von Wallenrod op jacht naar verrader Haagen Von Diaknov.



Lawnmower Man

Outpost



World Cup Striker



Deze CD-ROM-drive mag in de weg staan, het is een kunstwerkje.

Monster DRIVE

De CD-ROM drives vliegen inmiddels in turbovaart de winkels uit en steeds meer PC's worden standaard voorzien van een drive voor die glimmende schijfjes. Geen wonder, want bijna alle nieuwe PC-games verschijnen tegenwoordig op CD-ROM. Veel drives moet je inbouwen en dat is soms een lastig werkje. Zitten de kabeltjes wel goed, doet het geluid het eigenlijk en welke besturingssoftware heb je nodig? Bij externe drives gaat het al gemakkelijker. Maar ja, die apparaten staan dan weer vaak in de weg.

KUNSTWERKJE

De Memphis vormt hierop een grote uitzondering. Deze CD-ROM-drive mag in de weg staan, de Memphis is namelijk een state-of-the-art kunstwerkje, een absolute monsterdrive.
De Memphis is ontworpen door Media Vision, een firma die je misschien wel kent van hun geluidskaarten en recente CD-games als Critical Path en Quantum Gate. Het fraaie apparaat bestaat uit een CD-ROM-speler en twee afneembare luidsprekers. De Memphis kan overigens ook als gewone audio-CD-speler worden gebruikt.
Je koppelt de Memphis heel simpel aan de PC. Prop de interface kaart in de computer, sluit de kabels aan en draai de QuickStart-software voor de afrondende installatie. Wanneer je de drive als gewone CD-speler gebruikt, is verbinding met de computer niet perse nodig.
Even wat details voor de techneuten. Memphis maakt gebruik van Media Vision's Pro Audio 16-technologie voor 16 bit/44 kHz stereogeluid. De speler is uitgerust met een double speed CD-ROM loopwerk met een transmissiesnelheid van 300 Kb/sec, een zoektijd van 350 ms, een 20-stemmige FM Synthesizer, een programmeerbare mixer, een game port, standaard SCSI-controller interface en een MIDI-interface. Pffff. Aan al dit moois hangt wel een pittig prijskaartje. De Memphis kost rond de f 1600, inclusief btw.



For Power Dealers Only

Nintendo

POWER SERIES '94®

WIE WORDT NINTENDO KAMPIOEN VAN NEDERLAND 1994?

INFO
Inge Rozema
03402-97142

NIEUW!

HOTEL MARIO

Hotel Mario? Wist jij dat er een nieuwe Nintendo-titel uitkwam? Guess what buddy, hij is niet voor de SNES of NES en zelfs niet voor de Game Boy!

De oplettende lezer heeft al in één van de voorgaande PU's kunnen lezen dat er een nieuwe CD-i titel uit zou komen met een verdacht bekende loodgieter in de hoofdrol. Juist, Hotel Mario is een CD-i spel. Gemaakt door de nieuw opgerichte 'Philips Fantasy Factory'. Een vrij fantasieloze naam overigens. Hotel Mario is minder fantasieloos. Alhoewel het spel is beperkt tot het openen en sluiten van deuren (jaja, dat is je missie) van verschillende hotels, is het zeker een aardige game. Denk aan een combinatie van Pacman, Tetris en Mario World. Dat laatste alleen omdat het voor de zoveelste keer gaat over Bowser, het Mushroom Koninkrijk, prinses Toadstool, de Koopas, Spiney, Monty en zowat alle andere bekende Nintendo-figuren.

MARIO IS HOT

Waarom zou Philips dat nou hebben gedaan denk je? Er zijn verschillende redenen te bedenken. Nummero Uno is natuurlijk dat jij dit nu aan het lezen bent! Kijk, er staat Mario boven en dat trekt toch je aandacht. En de onze, het is niet voor niets dat onze hoofdredacteur Edwin mij opdroeg een hele nieuwspagina te spenderen aan dit nieuwe spel. En dat doen we niet graag: een nieuwspagina opofferen voor een spel. Normaal gesproken schrijven we natuurlijk een echte recensie. Maar ja, als Philips nou de dag waarop alle recensies al naar de drukker zijn met Hotel Mario komt aanzetten (overigens bedankt Pauline en Monique), kunnen we weinig anders doen. Dat wil niet zeggen dat ik het spel zelf compleet ga negeren. Let's talk gamebusiness!

TEKENFILMPJES

Omdat er zo ontzettend veel op een CD-tje past is er, naast het spel zelf, veel aandacht besteed aan presentatie. Het sterft werkelijk van de tekenfilmpjes die er echt goed uitzien. Het hele verhaal wordt niet zozeer uitgelegd in een papieren handleiding maar je kan zelf zien wat er allemaal gebeurd is. Okee okee, ik weet dat je over het spel wilt horen. Goed, toen ik het zaakje aanzette was ik even teleurgesteld. Een speelveld à la de stokoude Donkey Kong (ont)sierde het scherm en mijn simpele taak was om de deurtjes die over de vier plateaus waren verdeeld, te sluiten. Suf huppende beestjes waren verder mijn enige obstakel en om naar boven of naar beneden te gaan hoefde ik niet eens trappen te lopen maar waren er liften. Deze ietwat simpele gameplay lijkt in het begin reden tot het degraderen van het CD-tje tot glimmende frisbee.

GAMEPLAY TOCH OKE

Niet doen! Zei een zware stem in mijn hoofd (die overigens verdacht veel leek op de stem van Edwin) en dat deed ik dus ook maar niet. Ik speelde ijverig door tot stage 9 en merkte dat het in ieder geval niet verveelde. En dat is slim: een simpel spel (dat niet te veel vergt van de processor van de CD-i speler, die veel te wensen overlaat) met leuke graphics, leuk soundje en een gameplay die niet verveelt. Voeg daar een bekend gezicht aan toe (Mario) en je hebt een potentiële hit. Mijn beperkte conclusie is dat ze bij Philips eindelijk door hebben dat je ook op CD-i eerst moet zorgen dat er een solide gameplay is en dan pas gaan nadenken over graphics en geluid. Zo doet elke goede spelfabrikant het, dus waarom Philips niet? De prijs van Hotel Mario is f 99,95. En denk nou niet dat, omdat je een SNES, NES of Game Boy hebt, je nog maar even hoeft te wachten op Hotel Mario want op deze systemen zal het nooit uitkomen. Het is en blijft een echt CD-i spel. Kijk in de volgende PU voor een echte review!

BJØRN



Luigi schrikt: "ik wist niet dat Mario kon lezen?!"



Deurtjes sluiten in een eng kasteel.



Platform à la Donkey Kong.

EVEN VOORSTELLEN

Hier zijn de specialisten. De jury, scherprechters en beulen van Power Unlimited. Het ultieme testteam, de mannen van het keiharde oordeel en de gulle power premiums. Kritisch, maar altijd objectief. En laten we het nog maar eens benadrukken, het team is niet om te kopen. Voor geen goud, geen snoepreisjes en zeker geen stimulerende middelen. Dus hou ze maar thuis, die kado's. Het helpt toch niet. De redaktie kent maar één zwak punt: games. En daar kunnen we er niet genoeg van krijgen!

BETER WETEN?

Eigenwijs? Slimmer? Kwaad of gewoon jaloers? Geen probleem! Het testteam staat open voor jullie mening.
Dreigbrieven, fanmail en spelrecensies mag je sturen naar:
Power Unlimited
Postbus 9194 1006 CC
Amsterdam
Grijp die kans op nationale roem en bekendheid!

ADAM



Nog maar net bekomen van zijn inspanningen op de groene grasmat, of Adam ligt al weer te zweten op het Zandvoortse strand. Zweten? Strand? In Zandvoort? Jawel, de zon schijnt en dus ontwaken Adam's hormonen uit hun winterslaap. De schaarsgeklede Babes zorgen vervolgens voor een bloeddruk van 37146. Maar zweet of geen zweet (no sweat!), Adam blijft cool!
Spel van de maand: Normy's Beach Babe-O-Rama (MegaDrive)

BEN



Ook bij hogere temperaturen is Ben de rust zelve. Sterker nog, volgens ons is hij de ontbetwiste Mister Cool. Wel handig, zo'n rots in de branding. Zijn vakantieplannen blijven echter geheim. Natuurlijk, want zijn bestemming is: 'To baldly go where no man has gone before..'
Spel van de maand: Corridor 7 (PC)

BJÖRN



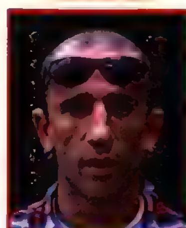
Bjørn heeft wel wat anders aan zijn hoofd dan strand, babes en Pina Colada. Bjorn moet verhuizen en dat valt niet mee bij een graadje of veertig. En maar sjouwen met die nieuwe, o zo handige, maar loodzware Ikea-kastjes. Wellicht brengen de grachten nog verkoeling. Hoewel, één duik en het is meteen z'n laatste verhuizing!
Spel van de maand: Super Metroid (SNES)

DAVID



Als David er op uittrekt, dan mag hij alles vergeten behalve zijn camera. Met een stel getrainde Haviksogen ligt hij uren tussen de palmbomen en wacht op die éne, zeldzame wereldkiek van de parende rood-bruin gestreepte Strandjuffer. In de rustige uurtjes klust hij er wat bij in opdracht van Adam. Maar dan gaat het uiteraard om andere juffers (rood-bruin gestreept) en een heel ander soort natuurfoto's.
Spel van de maand: Tom Cat Alley (Mega CD)

MICHAEL



White men can't jump. And dunk. Maar Michael trekt zich er niks van aan. Deze zomer reist hij af naar Venice Beach, Los Angeles, om daar het ultieme B. ball-spel te testen. Als dat maar goed gaat. Gaat 'm een hoop geld kosten, want die Amerikanen weten wel op wie ze moeten gokken. Zetten we hier vast de lijnen met Corrrelatie open. Onze tip voor Mike: bel Rik Smits voor een eenmalig gouden duo.
Spel van de maand: Drop Zone (Game Gear)

KEES



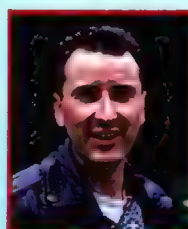
Powerkid twijfelt. Wie was wie vergeten? Zo'n ding heet toch **antwoord**apparaat! Geen portret van Kees dus en dat is jammer want de bijnaam van Kees is niets voor niets Beautykees. En hij was nog zo blij... eindelijk Art of Fighting op de redaktionele pagina's. Het heeft even geduurd vanwege een misselijke grap met de Neo Geo-grab, maar nu is het Geo all the way. Met zoveel adrenaline in je bloed is er natuurlijk maar één vakantiebestemming om je af te reageren; New York. Loopt Kees dus met alle blood-codes zelfverzekerd door Central Park. Kom maar op, suckers!
Spel van de maand: Art Of Fighting (Neo Geo)

THOMAS



New York is hip. Ook Thomas bijt in de Grote Appel en krijgt op speciaal verzoek van zijn reisgenoten meteen even zangles van Frankie Sinatra. Logisch, want zonder Sinatra had New York nu de omvang van ehhh, Monnickendam, en zou de halve PU-redaktie een andere bestemming moeten zoeken. Zandvoort misschien, want Adam kan wel wat bodyguards gebruiken.
Spel van de Maand: Battlecorps (Mega CD)

RENÉ



René reist de hele wereld over. Tijdens de WK doet hij PR voor Nigeria, in de Tour de France rijdt hij de gaten met de kopgroep dicht en op Wimbledon? Juist, ballenjongen! Wie heeft het dan nog over vakantie? En ehhh, Ed vraagt om een handtekening van Steffi G.
Spel van de maand: Brutal Football (CD32)

HET HOOFDKWARTIER

De mannen van het hoofdkwartier werken achter de schermen. Bijna niemand weet hoe ze eruit zien. En zij die het wel weten, vinden dat maar goed ook! De spookredaktie van Power Unlimited bestaat uit:

ED

Ed is van de eind*reductie* en is zo'n beetje de eindbaas van het testteam. Zonder plaatje en praatje komt niemand van de jury langs Ed. Ed is bovendien kartkampioen van Amsterdam en omstreken. Maar dat duurt niet lang meer.
Spel van de eeuw: EGA Grand Prix (PC)

EDWIN

Edwin is hoofdconducteur. Een zielig baantje, maar iemand moet het doen. Zijn eerste station is het PU-zomernummer. Zelf vindt hij zich geknipt voor dit werk, volgens anderen zit er gaatje in zijn hoofd. Reist in ieder geval fluitend naar Amsterdam.
Speler van de maand: Ruud Gullit a Go Go

ZO WORDEN DE PUNTEN VERDEELD

GRAPHICS
Een ander woord voor beeld. Lopen de mannetjes echt of stuiteren ze maar zo'n beetje door het beeld. Is je ruimteschip een zwevend driehoekje of kun je de klinknagels tellen. Zijn de teksten leesbaar of krijg je na vijf minuten lezen barstende koppijn.

GELUID
Klinken raketten als spijkers over schuurpapier of barsten de levensechte laserbeams uit je speakers. Krijg je de zenuwen van steeds hetzelfde pokkedeuntje op de achtergrond of heeft Amadeus Beethoven zelf de soundtrack verzorgd. Zijn de stemmen levensecht.

PLUS- EN MINPUNTEN
Een paar opvallende positieve en negatieve kenmerken uit het spel.

HOUDBAARHEID
Sommige spellen zijn zo moeilijk dat het wel een paar maanden duurt voordat je ze onder de knie hebt. Die hebben dus vanzelf een lange levensduur. Andere spellen raak je nooit meer aan als je ze eenmaal hebt uitgespeeld. En dan zijn er nog spellen die je na vijf minuten helemaal doorhebt, maar die je toch maanden blijft spelen. De houdbaarheid zegt dus niets over moeilijk of niet moeilijk, maar wel over waar voor je geld.

AKTIE-TAKTIEK
Alle blokjes geel: een spel met uitsluitend aktie.
Alle blokjes rood: een spel dat het moet hebben van taktiek en strategie.
De meeste spellen hebben iets van beide. Dus een beetje aktie en een beetje strategie. Deze balk zegt dus iets over het soort spel.

HET EINDCIJFER
1-4 Zonde van je spaarpot. Deze spellen zijn bedoeld om stof te verzamelen in de winkel. Lekker laten liggen.

5-6 Twijfelgevallen. Denk goed na voordat je tot aanschaf overgaat. Onze testers aarzelen, maar misschien heb jij een goede reden om dit spel toch te kopen.

7-9 Kwaliteit. Hop naar de winkel.

9 *en hoger.* Hoogste kwaliteit. Superspellen. Spellen met zo'n hoge waardering mogen zich tooien met de eretitel POWER UNLIMITED POWER PREMIUM.
Deze spellen horen absoluut in je bezit te zijn.



IN DE BALKEN

SPELCOMPUTER
Bij elke test staat in de balk onderin aangegeven voor welke spelcomputer het spel geschikt is.
Als het spel voor de PC is, worden ook de systeemeisen vermeld.

PRIJZEN
Ook in de balken staan de prijzen vermeld.
Hier moet je even opletten.
Prijzen zijn altijd ADVIES-prijzen.
De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden.

eindoordeel



POWERKID is enthousiast. Het is maar één mening, maar je hebt tenminste een beetje houvast.

POWERKID twijfelt. Misschien heb jij een goede reden om je niets van die twijfels aan te trekken, anders oppassen.



POWERKID waarschuwt. Hij zou dit spel in elk geval nooit aanschaffen.

Dank! Dank!
Spellen en test-apparatuur werden ter beschikking gesteld door:

ATARI
Vianen (03473-77272)

NINTENDO
Nieuwegein (03402-51353)

INTERSERVICES
Tiel (03440-14234)

SEGA NEDERLAND
Postbus 366, 1270 AJ Huizen

BALTIMORE
Genk, Belgie (00-3289303762)

OMEGA ELECTRONICS
Echt (04754-87444)

PMR INTERNATIONAL
Haarlem (023-424716)

COMPUTERCOLLECTIEF
Amsterdam (020-6223573)

COMPENDIUM
Amsterdam (020-6381579)

COLUMBIA TRISTAR
Hilversum (035-250721)

HOMESOFT
Haarlem (023-311241)

KONAMI
Amsterdam (020-6077125)


Leg hier een bommetje...


... om hier te komen!



En je de kaart van Brinstar krijgt.


Ga deze deur door voor Missile reload.


De missile reload cabine.

FLASH-BACK

Toen ik de cartridge in de SuperNES schoof, kreeg ik meteen een flashback. Niet alleen omdat de openingssequence het totale verhaal van de NES-versie van Metroid laat zien, maar ook omdat veel gebieden lijken op die van de NES-versie. Misschien is 'lijken op' niet helemaal juist uitgedrukt, want de graphics zijn honderdmaal beter en de gebieden gigantisch vergeleken met het eerste spel. Er zijn zes verschillende, enorme gebieden met ontelbaar nieuwe vijanden te verslaan.

CULTUUR-BARBAREN

Als je nog nooit van Metroid hebt gehoord (barbaar!) zal ik een korte samenvatting geven van wat er gebeurd is. In vroegere tijden heerste er vrede en geluk in de melkweg. Een speciaal team, genaamd de Galactic Federation, hield een waakzaam oogje in het zeil om de vrede te bewaren. Niet zo lang geleden werd plotseling die rust verstoord door een geheimzinnige ontdekking. Een nieuwe vorm van leven was ontdekt op de planeet SR388. Ze noemden deze vorm van leven Metroid. De Metroids verslonden andere levensvormen en voeden zich met de energie van hun prooi.

MOEDERLIJKE HERSENEN

Een aantal Metroids werd verzameld om ze te laten analyseren door de Galactic Federation Headquarters, maar ze kwamen nooit aan. Ruimtepiraten van de planeet Zebes stalen de Metroids en brachten ze terug naar hun thuisplaneet, waar de leider van Zebes, Motherbrain, een Metroid-leger vormde. Een leger van de Galactic Federation probeerde Motherbrain te verslaan en de Metroids te vernietigen maar van hun werd nooit meer iets vernomen. Als laatste hoop riep men de hulp in van Samus Aran. Met al haar kracht vernietigde ze alle Metroids op SR388 en stuitte op de MoederMetroid. Na ook dat monster verslagen te hebben, vond ze een Metroid-ei dat ze terugbracht naar de Galactic Federation om het te laten onderzoeken.

ALARM!

De vrede was hersteld en de wetenschappers onderzochten de larve. Ze ontdekten dat de energieproducerende eigenschappen van de Metroids de mensen konden helpen, en suggereerden dat de Metroids waarschijnlijk waren ontworpen voor vredige doeleinden. Net toen alles oké leek, ontving Samus een alarmerend bericht: "Alarm! Alarm! Ga onmiddellijk terug naar het wetenschappelijk centrum!" Zo begint het nieuwe avontuur van Samus Aran...

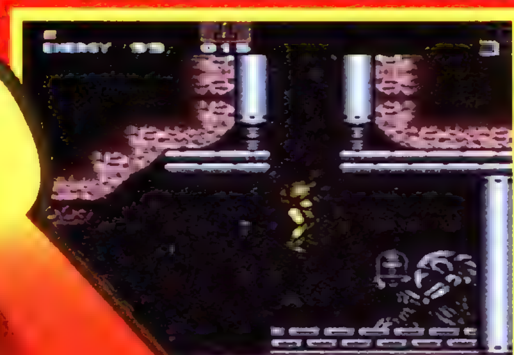
HET NIEUWE AVONTUUR

Toen Samus terugkwam bij het wetenschappelijk centrum bleek het totale gebouw verwoest en de Metroid-larve onvindbaar. Uit het niets verscheen een groep Zebesiaanse piraten en hun leider, Ridley, die de larve had gestolen. De piraten vluchtten naar hun heropgebouwde planeet Zebes en Samus volgde ze, vastbesloten hen voorgoed te verslaan en de larve te redden uit de handen van de piraten.

DE ZES GEBIEDEN

De zes gebieden zijn er eigenlijk zeven, als je het ruimteschip van Samus meetelt. Het enige dat je in dit ruimteschip kan doen is het spel 'saven' en jezelf weer volstouwen met verse raketten, energie en munitie. De andere zes gebieden zijn Crateria, Brinstar, Tourian, Maridia, Norfair en het neergestorte ruimteschip. Je begint in Crateria, waar je de Morp-

SUPER METROID



De Super Missile!

Ok, er is dan (nog) geen 32 bits SuperNES, maar op dit moment is er wel een 24 Megs spel! Super Metroid is groter en sneller dan zijn NES voorganger. Nog meer velden, nog meer wapens en nog meer vijanden. En dat is ook wel nodig, want het probleem is ook groter. De vreemde Metroid-larve uit de vorige versie van het spel is verdwenen. Een groot vliegend monster heeft hem gekidnapped van de ruimtebasis en er zijn geen overlevenden om het na te vertellen. Alleen Samus Aran, de half-robot, half-vrouw durft terug te gaan naar de planeet Zebes, waar ook haar eerste avontuur plaatsvond.

SPECIALE VOORWERPEN

Behalve missiles, super missiles, power bombs en verschillende beams zijn er meer fantasierijke voorwerpen te vinden. Ik noemde eerder al de Morphing Ball, die Samus de mogelijkheid geeft zichzelf op te rollen als een balletje en zo door smalle en lage gangen te komen. Er is een Grappling Beam, waaruit een elektrische straal komt die vasthaakt aan een plafond, zodat Samus als een soort Tarzan van de ene plek naar de andere kan slingeren. Met de X-Ray Scope kan ze verborgen gangen zien en met de Gravity Suit kan ze makkelijk door water bewegen. Verschillende laarzen helpen haar om hoger te springen, te vliegen of supersonisch te rennen.

SESAM OPEN U

Niet alleen zijn de wapens nodig om vijanden te verslaan, de schoenen om sneller te lopen en de hulpstukken om schijnbaar onbereikbare plekken te bereiken; veel muren kunnen alleen vernietigd worden met een speciaal wapen of hulpstuk. Het icoon dat op de stenen staat waar de muur uit is opgebouwd, geeft aan welk wapen of hulpstuk nodig is om de muur te breken. Ook deuren hebben deze eigenschap. Gewone deuren kunnen met een 'gewone' beam opengeschoten worden, rode deuren vereisen een missile en groene deuren een supermissile.

PUZZELEN

Dit alles maakt het spel Super Metroid op zichzelf al een puzzel, want alleen in de juiste volgorde kan het spel worden uitgespeeld. Zo moet je bijvoorbeeld eerst de Morphing Ball zoeken (ga aan het begin

hing Ball vindt (hierover later meer). Als je die hebt gevonden, kan je andere gebieden bereiken. Het hele spel zit op die manier in elkaar: telkens moet je op zoek naar nieuwe hulpstukken die steeds op een moeilijker plaats te vinden zijn. Een goed voorbeeld daarvan is Norfair, een plek diep onder het oppervlakte van de planeet Zebes, dat door de hitte alleen uit lava bestaat. Het is onmogelijk om daar te vertoeven zonder het speciale Varia Suit, een beschermend ruimtepak.

SUPER METROID


Gebruik de 'dash-knop' (B).


Bommen los!


Ga hier liggen, zodat je niet geraakt kan worden.


Schiet dan een missile in z'n bek.

van het spel zover mogelijk naar beneden en naar rechts en dan met de lift verder naar beneden. Onderaan de lift naar links ligt de morphing ball) en daarna de missile, zodat je de rode deuren kunt openschieten.

NOG MEER TIPS!

Wat? Wil je nog meer tips? Ok dan. Waar de meesten meteen vast komen te zitten (ik heb dit uit betrouwbare bron: Nintendo Amerika), is het moment nadat de Energy Tank is gevonden. Met de Energy Tank kan je overigens extra energie meenemen zodat je een hoger incasseringsvermogen hebt. Als je dan naar links gaat door het kleine gaatje, kom je bij een plek waar scherpe punten uit het plafond komen en waar de vloer wegzakt als je er overheen loopt. Wat hier te doen? Het antwoord is eigenlijk heel simpel: hard rennen. Gewoon door op de B-Knop te drukken! Je hebt hier helemaal geen speciale voorwerpen voor nodig of zoiets. Ga dan helemaal de gang door naar het einde en laat jezelf naar beneden vallen. Laat onderaan deze ruimte (het is een rode ruimte) net zolang bommen vallen totdat je door de vloer zakt (dit duurt eventjes). Je komt bij het water terecht waar je het High Jump Suit vindt (dat had je wel eerder willen hebben, niet?). Ga dan terug met de lift naar boven en ga vier deuren naar links. Vlak bij de volgende deur zie je een stukje steen in het plafond dat je kapot kan schieten. Spring naar boven en je vindt de Spazer Beam, een krachtig wapen.



Heb je Megaman X al uitgespeeld? Vond je dat spel dé hit van deze zomer? Think again buddy. Super Metroid is net zo heet als Megaman. Misschien nog wel heter (Samus?)! Ik moet heel eerlijk zeggen dat ik het spel nog niet heb uitgespeeld (schaam!) maar ook al speel je het spel uit, dan is het de moeite om dat nog een keer te proberen. Er zijn namelijk verschillende manieren waarop het spel kan aflopen, afhankelijk van de tijd die je nodig hebt gehad om het spel uit te spelen. De graphics zijn niet verbluffend maar voor een 16-bits platformspel wel ongeveer de beste die er zijn (Turrican-achtig) en je wordt omgeven door een lekker soundje. Ik twijfel al of ik wacht tot december om Super Metroid tot het platformspel van het jaar te bekronen! BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,3

- 3 Save-Game Lokaties
- Platformspel van de zomer
- Drie hoeraatjes voor Nintendo

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

92

Power Premium

SNES
Prijs: ƒ 169,- • Fabrikant: Nintendo

VOOR 189,- BLIJFT ALLEEN DE SCHEIDSRECHTER ZWART/WIT.

Als het in 't echt zo is, dan hoort het ook zo op je scherm. Daarom is de Game Gear van Sega (in tegenstelling tot andere draagbare spelcomputers) uitgerust met een haarscherp en verlicht LCD kleurenscherm, zodat je in het donker gewoon kunt doorspelen. Daarom heeft ie een hoofdtelefoonaansluiting met stereogeluid. Daarom komen alle topspellen ook uit op de Game Gear. Waarom nog tobben met zwart/wit als het ook in kleur verkrijgbaar is? Daarom!

SEGA

BEAT US IF YOU CAN.

O.a. verkrijgbaar bij Bart Smit 

R-TYPE III

Wie de eerste twee versies van R-Type kent, weet dat de bad guy van deze sequel uit het BYDO keizerrijk komt. In het derde deel is dat ook weer het geval, maar nu bezit hij betere en krachtigere wapens dan ooit. De aarde zal dan ook het onderspit delven tenzij het nieuwste R-serie schip, de R-90, de troepen van BYDO kan verslaan. Als kapitein van dit schip is het jouw taak om het vijandige en mysterieuze moederschip op te sporen en haar te vernietigen om de mensheid te redden.

LOOK ALIKE

Een zoveelste heldenverhaal? Een zoveelste shoot-'m-up? Inderdaad, maar sommigen (ik bijvoorbeeld) kunnen er maar niet genoeg van krijgen. R-Type III lijkt verbazingwekkend veel op Parodius (zie de Power Unlimited van november 1993) maar is wat serieuzer van aard. Bij Parodius kun je kiezen tussen vier verschillende schepen en bij R-Type tussen drie. Het verschil is qua graphics niet echt te zien maar de wapens zijn duidelijk anders. De drie verschillende hoofdwapens zijn Roundlasers, Shadowlasers of Cyclonelasers. Dit zijn de basiswapens waar je mee werkt. Daarna kun je deze wapens opbouwen met speciale wapen-powerups zodat je een behoorlijk arsenaal krijgt. Alle wapens zijn ook op te laden door een tijdje op de vuurknop te drukken. Je kan dan even niet schieten maar je hebt wel een gigantische knal als je de knop loslaat. De powerups lijken erg op die van Super Turrican en Mega Turrican.

MOTHER BYDO

Het wapenarsenaal zit dus wel goed, zoals dat bij een shoot-em-up moet zijn. De gameplay is voor de geoefende fan misschien wat makkelijk. De horizontale scrolling gaat vaak traag en de vijanden komen op een op den duur voorspelbare manier op je af. Gelukkig zijn het er eindeloos veel, zodat het onmogelijk is om dat allemaal uit je hoofd te leren. In elk van de zes stages zit een aantal eindbazen en extra grote vijanden en aan het einde van de zesde stage moet je natuurlijk Mother BYDO verslaan. Doe het deze keer goed want anders krijgen we nog een R-Type IV.



Listig manoeuvreren is van levensbelang!



Customize je eigen tank.



Belaagd door gespuis in de buik van het moederschip.



Effe chirurgische ingreep doen.

RAPPORT

GRAPHICS 7,8

GELUID 6,8

▲ Ruim arsenaal wapens

▼ Weinig origineel

▼ Vreselijk deuntje

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK





R-Type III is een leuke shoot-'m-up met wat bekend voorkomende aardigheidjes. Een pluspunt aan het spel is dat je naast gewone schiet-en-explodeer akties, soms situaties tegenkomt waarbij je denkt: 'hoe kom ik hier nou door'. Je probeert en probeert maar je komt er gewoon niet langs. Vaak kan je pas na lang oefenen door handigheidjes of door slim gebruik van je speciale wapens een opening vinden. Er is een twee-speler mode maar die is erg beperkt: speler één mag eerst en als die af is mag speler twee. Jammer dat je niet met z'n tweeën tegelijk het BYDO-tuig te lijf mag gaan.

BJØRN

SNES

Prijs: ƒ 169,- • Fabrikant: Irem

SPECTRE

PREVIEW

De zomer is begonnen. Een graadje of 23 is het. Een zwoel windje zorgt voor enige afkoeling en de terrasjes zitten vol met zonnebadende levensgenieters. Alleen jij als echte gamer doet daar niet aan mee. Je hebt je opgesloten in je 'Gamers-Cave' waarvan de ramen zijn geblindeerd en alleen een vooroorlogs bureaulampje een SNES verraadt. De airco staat op maximale stand en een batterij frisdrank is ingeslagen om het verloren lichaamsvocht weer aan te vullen.

Op deze hete zomermiddag zal Spectre je meeslepen naar een donkere virtuele wereld, waarin je in een futuristische aanvalstank moet zien te overleven in een strijd met robottanks uit een cybernetwereld.


One player Arena.



Customize je eigen tank.


Two player Arena.

THE DRONE

Spectre neemt je mee naar een onbekende virtuele wereld die geregeerd wordt door computer gestuurde Dronetanks. Deze robots zijn door de computer ontworpen om indringers van hun cyberwereld zo snel mogelijk te vernietigen. Eén ding moet je wel even tot je door laten dringen alvorens in je customized Battletank te springen: je krijgt in Spectre te maken met een hoogwaardige vorm van kunstmatige intelligentie, zelfdenkende computers die 'cyberbattle' beter beheersen dan een broekie dat net uit school is gekomen (met alle respect).

VLAGGEN VEROVEREN

De computer biedt je verschillende mogelijkheden om de cyberwereld binnen te dringen. Als eerste is daar de Arena. Zielsalleen beweeg je jouw Battletank door die donkere virtuele wereld, maar al gauw duiken daar de eerste Dronetanks op, klaar om hun vernietigende granaten op je af te vuren. De enige manier om redding te zoeken in een ander level is door zoveel mogelijk Drones te doorzeven en alle vlaggen van dit cybernet te veroveren. Dit is overigens de enige mogelijkheid om Spectre alleen te spelen. Voor de andere drie scenario's zul je iemand moeten overhalen om deze cyberervaring met je te delen.

GEDEELDE LEVENS

In de Flag Rally draait het, net zoals in de Arena, om zoveel mogelijk vlaggen te veroveren, daarbij gehinderd door de aanvallen van de Dronetanks en je 'menselijke' tegenstander. In het Base Raid scenario moet je zoveel mogelijk vlaggen van je tegenspeler veroveren. Alleen in Allied Attack neemt de mens het gezamenlijk op tegen de overmacht aan kunstmatige intelligente Drones. Belaagd door vijandelijke robottanks moet je al samenwerkend alle vlaggen in het cybernet veroveren. Maar zorg ervoor dat je samenwerkt met iemand die je vertrouwt want je legt een deel van je leven in de handen van je medestrijder.



Waarschijnlijk kent een groot deel van de PU-lezers dit spel al via de PC en de Macintosh. Verbazingwekkend is dan ook dat Nintendo nu pas op de markt komt met Spectre. Nog verbazingwekkender vind ik dat er nog maar zo weinig aan het spel is veranderd. Misschien was het credo: Never change a winning game. Ik vraag me echter af of Nintendo met het uitbrengen van Spectre zoveel zal opschieten. Ik wacht in ieder geval ongeduldig op Spectre II.

THOMAS

RAPPORT

GRAPHICS 7,6

GELUID 6,5

▲ Het is en blijft Spectre

▼ Mosterd na de maaltijd

▼ We willen een vervolg

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP



6,9

THE FLIN

The Treasure of Sierra Madrock

Na 15 jaar lang de afdeling Badrock van de prehistorische echte mannen-club 'de loyale orde der waterbuffels' te hebben geleid, gaat de Grand Poobah eindelijk met pensioen. Omdat er te veel geschikte kandidaten voor deze begeerlijke erebaan zijn, besluit de Poobah dat degenene die de legendarische schat van Sierra Madrock vindt, de nieuwe Opper wordt. Fred Flintstone, nooit lijdend aan te weinig zelfvertrouwen, neemt enthousiast de uitdaging aan, daarbij terzijde gestaan door buurman en beste vriend Barney Rubble.

DOBBELEN NAAR HET LEIDERSCHAP

Voordat je ook maar in de buurt komt van de gezochte schat, moet je bewijzen dat je het Poobah-schap waardig bent. Dat doe je door een zeer afwisselend parcours af te leggen dat bestaat uit allerlei soorten hindernisbanen. Wat ik meteen al een van de leukere kenmerken van dit spel vond, is dat het toeval bepaalt in welke volgorde je het parcours gaat afwerken. Voordat je namelijk aan een hindernisbaan begint, moet je met een dobbelsteen gooien met daarop de getallen 1 t/m 3. Net als bij een bordspel mag je dan evenveel zetten vooruit als het aantal ogen dat je gooit. Zo kom je iedere keer op een andere hindernisbaan terecht. Heb je het traject met goed gevolg afgelegd, dan wordt dat onderdeel gemarkeerd. Kom je als gevolg van de uitslag van je worp nog een keer op dat onderdeel terecht, dan hoef je die dus niet nog een keer te doen.

GROTE LEIDER WORDT KLEINE JONGEN

Op de hindernisbanen moet je onder meer over prehistorische stieren springen, in palmbomen klimmen, vaten meppen, watervallen oversteken, vechten tegen grote apen en enorme gordeldieren, vroege vogels als vervoermiddel zien te gebruiken, uitwijken voor prehistorische auto's en ga zo maar door. Ook staan er langs het parcours een paar pretparken opgesteld. Als je voldoende betaalschelpen hebt verzameld, mag je daar naar binnen om bijvoorbeeld een potje te flipperen, ballen te gooien of een spelletje Memory te spelen. Er is kortom voor ieder wat wils. Pas alleen wel op als Wilma of Betty in de buurt is. Deze vrouwen vinden namelijk helemaal niet dat Fred of Barney Poobah moet worden. Als ze je betrappen op de baan, word je daarom als een kleine stoute jongen naar huis gestuurd, oftewel terug naar af.

REN JE ROCK

Alles goed en wel, maar waar ligt de schat? Na verloop van tijd kom je Rockhead tegen die bekent dat hij een kaart heeft waarop de lokatie van de schat staat aangegeven. Sportief als deze Rockhead is, wil hij om de kaart racen. Hij neemt je mee naar het stadion waar je hem in drie ronden moet verslaan met hardlopen (iets wat mij tot nu toe nog niet is gelukt want Rockhead loopt dus echt razendsnel.) Als je de race verliest, verdwijnt de kaarthouder uit het zicht om ergens anders op het parcours weer op te duiken. Gelukkig is hij een geduldig man; iedere keer als je hem tegenkomt, mag je opnieuw tegen hem racen om de kaart (en iedere keer weer is hij helaas de snelste). Je moet echter tenminste één keer van hem winnen, is het niet om de kaart, dan toch zeker om je eerste password te bemachtigen.

De baa

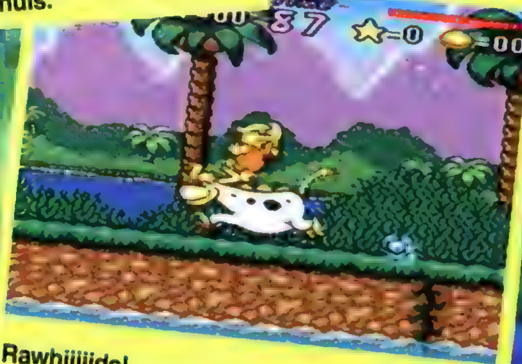
SNES
Prijs: ƒ 169,- • Fabrikant: Taito

[FLIN]TSTONES



Titelscherm.


[...]n buitenshuis.


Rawhiiiiide!


[...]is die rottige Dodo nou weer?


Draakje-over spelen.



Een afwisselend spel met behoorlijk pittige onderdelen. Saai zal het niet snel worden, ook al omdat het toeval bepaalt in welke volgorde je de verschillende onderdelen gaat doen. Voeg daarbij de authentieke Flintstone-graphics, dan blijft als enige minpunt het al snel irritante muziekje over. Maar daar heb je een volumeknop voor.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,0

 Afwisselend

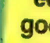
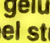
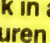
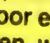
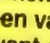
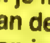
 Grappig

 Ook voor 2 spelers

 Muziekje wordt snel irritant

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK



8

THE FLINTSTONES NAAR HOLLYWOOD
(en jij naar de bioscoop)



Het kon niet uitblijven. The Flintstones hebben het witte doek ontdekt. Op initiatief van producent Steven Spielrock, sorry Spielberg, hebben de populaire helden uit de Hanna-Barbera tekenfilmstal naast hun eigen videogame nu dus ook hun eigen bioscoopfilm.

Op 21 juli gaat de film in Nederland in première.

Bullebak John Goodman (bekend van de tv-serie Roseanne) speelt Fred Flintstone, Elizabeth Perkings is WilmAAAAAAAAAA. Rick Moranis (Honey, I Shrunk The Kids) kruipt in het berevel van goedzak Barney Rubble en Rosie O'Donnell (Sleepless In Seattle) heeft de rol van Betty. Verder zien we film-legende Elizabeth Taylor nog kort in beeld als Fred's schoonmoeder, Pearl Slaghoople. De regie is in handen van Brian Levant die je misschien kent van de kwijlende hondenfilm Beethoven of als de grote man achter de oude, maar succesvolle tv-series Happy Days en Mork and Mindy.

Een game en film van The Flintstones als grote zomerhits? Dat kan geen toeval zijn, dachten wij bij Power Unlimited. En laat er nou ook nog een officiële soundtrack (met o.a. de B 52's) verschijnen! Aangezien redakteuren van nature flink kunnen slijmen hebben wij bij de platen- en filmmaatschappij (dank, dank, dank) het volgende weten los te peuteren;

10 BIOSCOOPKAARTJES
10 CD'S VAN DE SOUNDTRACK
40 POSTERS VAN DE FILM

Interesse?
Stuur dan gauw een briefkaartje naar de redaktie van Power Unlimited,
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam.
Als je dan ook nog in één zin kunt aangeven waarom jij naar The Flintstones zou willen, dan kom je met een beetje geluk in aanmerking voor een van deze goodies. Snel sturen die briefkaarten, want op is op!

Yabba-dabba-doo!

KING OF DRAGON

RAPPORT

GRAPHICS	7,2
GELUID	7,0

- Ouwe koek
- Saai
- Te makkelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN WEEK NA AANKOOP

AKTIE

6,8

Het draait allemaal om de legende van Gildiss. De rooie draak Gildiss teistert al meer dan een eeuw het land van Malus en laat bij z'n akties niet veel meer achter dan een smeulende puinhoop. De bevolking van Malus is het ettertje spuugzat en na lang aandringen bij de betreffende instanties krijgen de burgers het voor elkaar om de Malus legers bijeen te roepen en deze tegen de misvormde bullebak op te zetten. Helaas, geen van de dappere soldaten keert ooit terug van de strijd. Nada, niets, noppes. Tja en wat doe je dan als geboren en getogen Malusser?

ÉÉN JAAR RUST

Totaal moedeloos roept de koning van het smeulende land de hulp in van de tovenaar Guindon. "Meneer de koning," zegt Guindon. "Het ontbreekt de vuurspuwende puistekop aan goede nachtrust. Ik zal hem eens even een jaartje onder zeil doen gaan. Voor de rust en vrede weet u." De koning knikt zichtbaar opgelucht. "Maar," vervolgt Guindon, "wordt het gedrocht wakker dan zal die, uitgeslapen als-ie is, des te krachtiger ons land verzieken." De koning besluit dat z'n mensen de toestand niet langer kunnen verdragen en geeft de tovenaar het jawoord.

EEN JAARTJE PITTEN

Het jaartje pitten is bijna verstreken en het gevaar dreigt te ontwaken. De koning stuurt talloze ridders er op uit om de draak te vinden. Nada, niets, noppes. En je raadt het al. Alleen jij kan het land van Malus van de ondergang redden. Jij kiest in welke gedaante je het strijdtoneel binnen zal wandelen. Wordt het Elf, de super boogschutter of de Tovenaar die het van zijn wijsdom en vooral van zijn magie moet hebben? Of misschien Fighter, de brute zwaardvechter, Cleric die alle wapens met scherpe sneden schuwt of Dwarf de kleine opdonder die uit één bonk spier bestaat? Jij bent vandaag de digitale held die het voor het zeggen heeft.

MALUSISCHE SUSHI

Eenmaal in een bepaald jasje gestoken, hef je het wapen tegen het kwaad. Je huppelt vrolijk de platformwereldjes binnen waar je, zoals altijd in dit soort spelletjes, geconfronteerd wordt met gemeen gespuis die je kop willen laten rollen. Uiteraard verzet je je daar dapper tegen. Daarvoor moet je goed gebruik maken van de sterke- en zwakke eigenschappen van je gekozen persoonlijkheid. Neem Fighter bijvoorbeeld. Bruut doorklieft zijn zwaard het vijandelijke vlees en als het te heet onder z'n voeten wordt, dan is een simpele druk op de C-knop genoeg om met enige magie als een donderstraal de vijand te doen verdampen. That's all.

En natuurlijk kom je onderweg allerlei kistjes en potten tegen waar in de Mystical Items zitten verborgen zoals fruit, goud, juwelen en Yashichi (Malusische Sushi voor een extra continue). Handig want een soldaat op oorlogspad moet wel wat te vreten hebben, niet waar? Maar er zijn nog meer leuke geintjes door Guindon de tovenaar (onder de noemer Magic Orbs) her en der in het land verstopt. Je mazzelt als een gevonden kist een balletje doet zweven met een meteoor, een bliksemstraal, vuur muur, kikkers en juwelen. Breek ze met je zwaard open en deze orbs zullen de vijand belagen met meteorieten, stralen en vlammen of ze in kikkers en juwelen veranderen.

Heb je dat een paar keer gehad dan kom je een eindbaasje tegen. Je hakt wat, je zapt wat magie en je hakt nog een keer en ja hoor. Jottum, je mag naar het volgende level om het in een andere omgeving nog eens uit te proberen. Saai, saai, ontzettend saai en het is nog makkelijk ook. Wat moet ik nu nog meer zeggen?



Help, ik red het niet!



De magische Orbs zijn je redding.



Een eindbaas vlammen.



De draak moet het ontgelden.

SNES
Prijs: ƒ 169,- • Fabrikant: Capcom

PINBALL DREAMS



Kom op spelletjes programmeurs! Wanneer verzinnen jullie iets nieuws op het gebied van platformspelen? Lezen jullie de PU wel? En als jullie ons blad lezen, luisteren jullie dan ook naar wat wij te zeggen hebben? Kennelijk niet, want als King of Dragons representatief voor het platform genre is dan geef ik er binnenkort de brui aan. Recenseren van dit soort spelletjes bedoel ik, want het kan er bij mij niet in dat de programmeurs jullie als lezers en spelers niet serieus nemen. De makers van King of Dragons proberen de gamer af te schepen met een afgezaagd held-redt-de-wereld spelletje. Wat mij betreft mag de draak voor altijd pitten. Dan hoeft dit spel ook niet gespeeld te worden.

DAVID



Hup naar het volgende level.

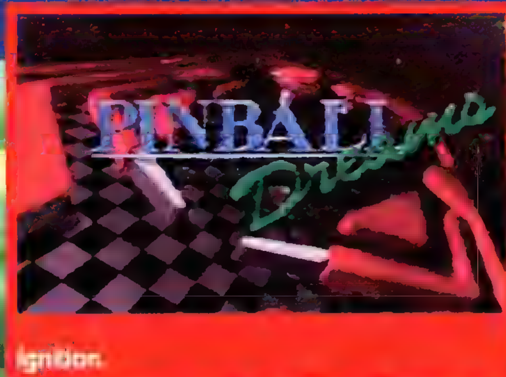
Op een van de eerste echt warme lente avonden hing ik met mijn luie gat weer eens in een café in Amsterdam. Lurkend aan een heerlijk glas ijskoude halfvolle melk merkte ik drie jongens op die verwoede pogingen deden om de befaamde 'Star Trek Next Generation'-flipperkast onder controle te krijgen. Bezweet en lichtelijk geïrriteerd gaven ze het na 18 glazen cola op. Totale kosten: f 49,50, exclusief flipperkosten!

SUKKELS

"Oefening baart kunst, sukkels!", zei ie met een rauwe Molkunte stem. "Maar wat jullie hier hebben laten zien raakt kant, noch wal. Ten eerste verneuken jullie die kast door er telkens als een opgefokte stier tegen aan te rijen en ten tweede wordt er zonder gevoel gespeeld. Jullie missen de 'flipper-touch'. Koop een SNES of leen er een van je broertje of zusje en ga stiekem even een paar uur per dag in een donker kamertje oefenen met Pinball Dreams, ergens waar niemand je kan zien, ergens waar je niemand kan lastig vallen met dat gekloot van jullie!"

EEN KNAAK

"Had je wat op ons spel aan te merken, kleine rat?", was het beleefde antwoord op mijn poging tot het beginnen van een beschaafd gesprek. Ik antwoordde nauwelijk ontkennend, negeerde ze volkomen, dronk het laatste bodempje halfvolle melk uit mijn glas, bestelde een cola en gooide een knaak in de flipperkast.



Ignition.



Degelijk spelletje, fraaie graphics.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

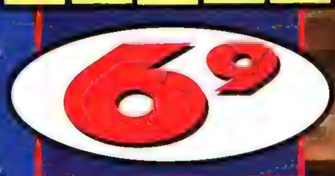
GELUID 6,5

▲ Goede graphics

▼ Slechte besturing

▼ Saaie kasten







Pinball Dreams brengt je niet, zoals de titel wellicht doet vermoeden, in hogere sferen. Het is een doodgewoon, degelijk en allerminst spectaculair flipperspelletje. Als je lekker wilt Pinballen kun je nog altijd het best naar een arcade of café gaan: meer keus en veel gezelliger!

THOMAS

SNES
Prijs: ƒ 149,95 • Fabrikant: 21st Century Entertainment Ltd./ GameTek

NINJA W

Ninja Warriors gaat keihard tegen de gebruikelijke principes van de Beat'm up Platforms in. De toekomst van de wereld rust hier niet op de broze schoudertjes van een mensenkind maar is in de verchroomde knuisten gelegd van drie geheel geautomatiseerde criminaliteit-verdelgers. Ninja, Kunoichi en Kamaitachi zijn de enigen die de mensheid nog kunnen behoeden voor een totale vernietiging door de duivelse onderdrukker. Mulk, de leider van het afzwakkende verzet, wist nog vlak voordat hij aan zijn verwondingen bezweek, het drietal te activeren en op pad te sturen om het kwaad te lijf te gaan. Hier eindigt het sprookje en begint het echte werk.

WIE VAN DE DRIE?

De drie androids beschikken ieder over tien verschillende moves, die uiteraard onbeperkt te combineren zijn. **Ninja** is sterk en groot en lijkt de ideale keus te zijn. Zijn gereedschapkist bevat een boksbeugel en Nunchakus. Op zijn rug zit een kleine jetraket bevestigd om zo af en toe zijn tegenstanders ook van boven te kunnen ver(r)assen. Het nadeel van Ninja is dat hij log en langzaam is. Een fabrieksfoutje waar je in de eerste drie levels misschien niet veel hinder van ondervindt, maar hoe verder je komt, hoe meer snelheid een onmisbare factor wordt. Tijd dus om het barrel in te ruilen voor een kleiner Jappannertje. **Kunoichi** is snel en slagvaardig. Haar wapens zijn Kuni-messen en een lang ninjazwaard. Ze is extreem lenig en vooral in de lucht een genadeloze tante. Het enige nadeel is dat ze niet zo goed tegen een stootje kan. Uiteindelijk blijft de keuze toch een persoonlijke, want mijn favoriet **Kamaitachi** is zeer zeker ook niet perfect maar ik mag 'm wel. Hij is zo snel als het licht en z'n armen zijn voorzien van vlijmscherpe messen en weerhaken. Wanneer hij in volle aktie is, heeft hij nog het meest weg van een op hol geslagen snijmachine.

STREETWISE

Nadat je uit één van de androids een keuze hebt gemaakt, kan je de straat op. In het begin vermorzel je de tegenstanders als fruitvliegjes. De stumperds denken een high-tech killer als Ninja met een rambo-mes te kunnen vloeren. Ha! Maar al snel komt er een eind aan het warmdraaien. De zelfmoord-commando's worden nu bijgestaan door tuig van allerlei pluimage. Er zijn metershoge robots die je in hun rug moet aanvallen en een grote diversiteit aan bewapende en ongewapende professionele moordenaars. Hoewel je met jouw arsenaal aan moves al een aardig eind komt, zit er onder de X-knop een soort noodrem verstopt. Wanneer je Blaster Meter op zijn piek is, kun je door op X te drukken alle tegenstanders op het scherm een flinke optater verkopen.

SPECIALE BEHANDELING

Als je je eenmaal een weg door het schorem gebaand hebt, staat er aan het eind van elk level een eindbaas op je te wachten. De fabrikant Taito is er van uitgegaan dat de Ninja Warrior hier op volle toeren moet draaien. Niet alleen worden deze pappie's steeds linker maar ook hun hulpjes, die jou tijdens dit duel komen hinderen, groeien in kaliber. De eerste opperkaffers die je te lijf gaan, lijken misschien nog peulenschilletjes. Deze demonteer je met hetzelfde gemak waarmee je een vuiltje onder je nagel vandaan pulkt. Een level of wat later wordt het echie. Een geautomatiseerde sprinkhaan die zich onzichtbaar kan maken, een kolonel die, terwijl hij jou met een cricket-stick op het hoofd beukt, laserstralen laat afvuren, een beer van een martial-artist of een robottweeling die geen genade kent; ze vergen allemaal een speciale behandeling. Wanneer je onverhoopt komt te overlijden, krijg je gelukkig een onbeperkt aantal herkansingen vanaf de plek waar je geëindigd bent. Jammer genoeg komt aan deze replay een eind wanneer je na uren geploeter de console uitzet. Men geeft geen passwords weg, waardoor je de volgende dag weer overnieuw kunt beginnen.

ARRIORS

Damage is my middle name.

Baas nummero uno is nog een makkie.

Baas twee is al een stuk minder vriendelijk.

Baas nummer drie is link omdat-ie onzichtbaar wordt.

Verrassingsaanval.

Baas vier is meedogenloos maar niet onverslaanbaar.

Pak aan!

Ninja Warriors is een topper in het genre Beat'm up Platform. Sinds Brawl Brothers heb ik niet meer zo genoten van een schier oneindige orgie van geweld. Zowel de decors als de tegenstanders zijn duidelijk met veel fantasie in het leven geroepen. De drie Ninja's laten zich nauwkeurig besturen en beschikken over een even zo ruime collectie moves als bij het gemiddelde One on One vechtspel. Het resultaat is een klein meesterwerkje met een zeer hoog verslavingsgehalte en een stevige dosis geweld. Een groter compliment kan ik niet verzinnen.

KEES

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 8,0

- ▲ Grote hoeveelheid moves
- ▲ Veelzijdige tegenstanders
- ▼ Geen passwords
- ▼ Geen two player mode

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

9

Power Premium

SNES

Prijs: ƒ 169,- • Fabrikant: Taito



De Car Power set voor 'onbeperkte' energie in de auto.

De zomervakantie staat voor de deur en natuurlijk hebben jouw ouders weer een fantastische bestemming uitgekozen om die twee of drie weken die zij in de zomer vrij hebben, in alle rust door te brengen. Een camping in eigen land? Een zomerhuisje in Frankrijk? Met de caravan naar Spanje? Met het vliegtuig naar het zonnige Griekenland? Het maakt allemaal gaan bal uit waar je heen gaat. Het feit blijft dat jij een aantal weken wordt gescheiden van de reden van je bestaan, je trouwe vriend, je grootste liefde: de spelcomputer.

SPECIAL SPECIAL SPECIAL

Summer Survival

EEN GAMER HEEFT NOOIT VAKANTIE

Goed, er zijn ouders die er niks op tegen hebben als de MegaDrive of SNES of wat voor een systeem dan ook, mee de koffers in gaat. Maar die luxe is lang niet voor iedereen weggelegd. We staan hier dus voor een dilemma: Het is leuk om op vakantie te gaan maar zonder spelcomputer is daar geen zak aan. En hoe blijf je in godsnaam in vorm? Meer dan een week geen training kan letterlijk dodelijk zijn! En dan hebben we het nog niet eens gehad over de onvermijdelijke afkickverschijnselen die van je vakantie sowieso al een nachtmerrie zullen maken.
Er zijn twee oplossingen voor dit probleem: thuisblijven of deze Power a GoGo Special goed lezen.

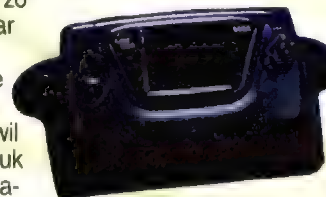


De Game Genie voor de Game Boy maakt het spelletjesleven een stuk aangenamer.

VAKANTIEBEURT

De Game Boy en Game Gear bezitters zullen ongetwijfeld hun portables al hebben doorgesmeerd om ze voor te bereiden op de grote reis. Degene die zich nog geen trotse bezitter van een Gamer mag noemen, moet er zo snel mogelijk maar één gaan aanschaffen om deze zomervakantie te overleven. Maar wil je een beetje indruk maken op die amateurs in het buitenland, dan ben je er nog niet!
Allereerst pak je natuurlijk de Game Genie voor de Game Boy en de Action Replay voor de Game Gear in. Want zonder deze twee hulpstukken zijn je Portables zo naakt als een pas geboren baby. Voor wat betreft de energie voorziening van je Gamer zijn er tegenwoordig ontzettend veel mogelijkheden. Heel traditioneel is om voor tachtig gulden aan batterijen te kopen en maar te hopen dat je het daar mee redt tot aan het eind van de vakantie. Maar dit is buitengewoon slecht voor het milieu, je sjouwt je suf en er zijn nog zat andere energiebronnen.
Zo bestaan er voor de Game Boy en de Game Gear oplaadbare batterijen die voor de Game Boy 7-12 uur en voor de Game Gear 3-6 uur zijn te gebruiken. Voor in de auto is ook nog een leuk adaptortje ontwikkeld, namelijk een Car Power set. Je stopt het ene eind in de sigaretten aansteker en het andere eind in je Gamer en je hebt 'onbeperkte' energie (pas wel op voor de accu van de auto). Maar als klap op de vuurpijl is er de Solar Pak. Dit is een apparaat dat je Gamer van energie voorziet door middel van zonnecellen. Je schuift je Portable erin en spelen maar. Milieuvriendelijker kan het bijna niet.


De Mini Arcade is voorzien van stereo speakers, Magni Screen, joystick, koptelefoon en een opbergruimte voor cartridges.


De Solar Pak voorziet je Gamer van energie door middel van zonnecellen. Je schuift je Portable erin en spelen maar.



Deze draagtassen beschermen je Game Boy en je cartridges tegen weer en wind.

Multi-Mega

Gelukkig is grootmeester Sega (naast hun muziek CD's) ook bezig met datgene waar ze het meeste verstand van hebben: video-gaming. Beperkt verkrijgbaar ligt er een nieuwe portable console in de winkel, waarmee je zowel Mega-carts, Mega-CD's als gewone muziek-CD's kan spelen.

Dit nieuwste snufje Sega-techniek wordt in de Verenigde Staten onder de naam CD-X verkocht. De portable spelconsole is sinds kort ook op de Europese markt te krijgen, maar hier heet hij Multi-Mega. Het is jammer dat de Multi maar in een oplage van ongeveer 250 stuks op de Nederlandse markt wordt gebracht, want deze nieuwe console van Sega is werkelijk "state of the art".

BEELDSCHERM NODIG

Hoewel het apparaat weliswaar draagbaar is, zul je om onderweg te gamen, toch moeten inpluggen op een beeldscherm. Gelukkig is bijna iedereen tegenwoordig in het bezit van een beeldbuis. Zelfs al zit je op de camping in the middel of "no where", er is altijd wel een caravan met een schotel op het dak. Trek de schotel-antenne eruit, plug in en spelen maar. Ook hebben bijna alle hotels tegenwoordig een TV op de kamer. Omdat ze vaak hoog aan de muur hangen, is het verstandig om een verlengsnoer mee te nemen.
De luxe-optie is natuurlijk de afspeelmogelijkheid van audio-CD's met een koptelefoon. Speciaal als je op weg bent in de auto is het natuurlijk heerlijk om je af te zonderen met je lievelingsmuziek. Eigenlijk is dat de enige werkelijke portable-optie die de MultiMega heeft. Misschien een tip voor Sega: ontwerp als de donder een portable TV-screen, dat geschikt is voor dit heerlijke apparaatje!

INFORMATIE

NAKI International USA: Mini Arcade, Batterijen, Solar Pak, Magni Screens, Sound Jammer, Car Power, Pro-Tector, Draagtassen. **Sega:** T.V. tuner. **Beeshu Inc.:** Stereo Boy Radio, Stereo Gear Radio. **Galoob/Code Master:** Game Genie. **Datel Electronics:** Action Replay



Hoe krijg je de camping gek? Sluit een set Sound Jammers aan op je Gamer.

Kit

MINI ARCADE, MAGNI SCREENS AND SOUND JAMMERS

Voor de Game Boy bestaat er tegenwoordig een heuse Mini Arcade. Dit is een set-up waar een Game Boy in gemonteerd wordt en die het spelen een stuk aangenamer maakt. Deze Mini Arcade is voorzien van stereo speakers, een Magni Screen, een joystick, een koptelefoon en een opbergruimte voor cartridges... Daar kun je nog eens iemand jaloers mee maken! Voor zowel de Game Boy als de Game Gear zijn er Magni Screens te koop om het allemaal nog iets beter te kunnen zien. En hoe krijg je de camping gek? Sluit een set Sound Jammers aan op je Gamer en speel tot je er bij neervalt!

Voor zowel de Game Boy als de Game Gear zijn er Magni Screens te koop om het allemaal nog iets beter te kunnen zien.

RADIO EN T.V.

Dat je veel plezier beleeft aan je Gamer staat als een paal boven water. Maar je kunt er in de nabije toekomst nog meer uithalen dan je ooit voor mogelijk hebt gehouden. Wat dacht je van een Game Boy of Game Gear Radio? Of van een Game Gear T.V.? Het kan allemaal! In plaats van een spelcartridge schuif je een radio of een T.V. ontvanger in je Gamer en je hebt direct een multimedia systeem in handen!



Schuif een radio ontvanger in je Gamer en je hebt direct een multimedia systeem in handen.

PLASTIC ZAK

De Game Boy en Game Gear kunnen wel tegen een stootje maar op vakantie is de kans op ongewenste intimiteiten groter dan waar dan ook. Zorg er dus voor dat je Gamer tijdens die paar weken van lol en vertier goed wordt beschermd. Voor de Game Boy bestaat een speciale hardplastic body, de Pro-Tector, waarmee je nog eens tegen een muur zou kunnen lopen. Daarnaast bestaan er verschillende typen, speciaal voor de Game Boy en Game Gear ontworpen, draagtassen. Hierin worden zowel je Gamer als je spellen goed beschermd tegen weer en wind. Als je na het inpakken van de broodnodige Gamer accessoires nog ruimte over hebt voor een badmintonracket of een voetbal, neem die dan gerust mee maar wij betwijfelen of je ze nog zal gebruiken. Je zult die vakantie in ieder geval wel overleven. We geloven in je.



De Pro-tector; een speciale hardplastic body voor de Game Boy.

DOUBLE DRAGON

SPECIAL

De PU-redaktie wordt verplicht op vakantie gestuurd. 'Dan zijn jullie er even uit, kunnen jullie eens iets van de echte wereld zien', verklaarde de hoofdredakteur. 'Maar neem om af te kicken in ieder geval één spelletje mee'. Ik haat vakantie. Sterker nog, ik haat weg van huis...

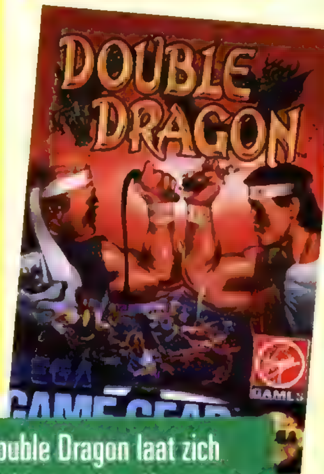
OOST, WEST...

Waarom zou je in hemelsnaam je veilige thuishaven verlaten om naar iemand anders zijn thuishaven te gaan? Om te beginnen houden ze er elders altijd rare gewoonten op na en spreken ze een onbegrijpelijke taal. Daarnaast is het grootste probleem de hoeveelheid mee te nemen bagage. Zo schijnt het onmogelijk te zijn om een sneaker-collectie van dertig paar mee te torsen en fronst men bedenkelijk wanneer je meer dan honderd CD's in je koffer probeert te proppen.

GEWELD OP DE ACHTERBANK

Een keus maken uit de PU spelletjes-collectie vind ik helemaal een onmogelijke taak. Mijn argumenten worden van tafel geveegd en bepakt met een minuscuul koffertje en een Game Gear mag ik een plaatsje uitzoeken op de achterbank. Wanneer ik de vakantie-bonus in de gedaante van Double Dragon in mijn bagage aantref, vergeet ik de ellende.

Ik ben nu Billy Lee, een beduchte kung fu specialist en het vriendje van Marian. Mijn missie is deze spetter uit de handen van de Black Warriors bende te ontfutselen. Iets wat uiteraard alleen met grof geweld klaargespeeld kan worden. Een bloederige mat-partij, uitgespreid over zes levels, leidt mij uiteindelijk naar de Black Samurai die Marian gevangen houdt. Tegen de tijd dat ik hem gevloerd heb, rijden we mijn straat alweer in. Hoezo iets van de wereld zien? Ik heb niets eens gemerkt dat ik op vakantie was.



RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	7,0

- ▲ Traditioneel
- ▼ Chaotisch
- ▼ Weinig moves

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EIND VAN DE VAKANTIE

AKTIE — TAKTIEK

8

GAME BOY

Prijs: ƒ 80,00 • Fabrikant: Virgin Games



Double Dragon laat zich lekker spelen. Het aantal moves is helaas wat beperkt maar dat wordt ruimschoots gecompenseerd door de mogelijkheden die je hebt met rondslingerende vuurwapens en dergelijke. Het enige minpunt waar het speelplezier bij Double Dragon enigszins aan lijdt, is de onoverzichtelijke hoeveelheid tegenstanders die het piepkleine schermpje bevolken. Desalniettemin een prettige vakantie-vriend.

KEES

REVIEW

MS. PAC-MAN

Als er van een bekend spel een Game Boy-versie wordt uitgebracht, ligt er meestal tegelijkertijd een versie voor de Game Gear in de winkels. Bij een titel als Ms Pac-Man is dat uiteraard ook gebeurd. Zoals altijd bij gelijknamige titels ging ik weer eens op zoek naar de verschillen.

BOY IS GEAR

Het verschil tussen Game Boy en Game Gear-versies van spellen houdt meestal meer in dan het verschil tussen een zwart-wit en een kleurenschermpje. Vaak zijn gelijknamige spellen op details heel anders, en af en toe gebeurt het zelfs dat de enige overeenkomst tussen twee handheld-versies alleen de naam is, de verschillen tussen de twee gelijknamige spellen zijn dan zo groot dat het eigenlijk twee heel verschillende spellen zijn. Het is daarom opvallend te noemen dat Ms Pac-Man op de Game Gear identiek is aan Ms Pac-Man op de Game Boy. De graphics, de geluiden, de spelmogelijkheden, ze zijn allemaal exact hetzelfde (behalve natuurlijk dat de Game Gear-graphics in kleur zijn).



PAC ME IETS EERDER

Het enige verdere verschil is dat de bediening van de Game Gear-versie niet zo strak is als bij Ms Pac-Man op de Game Boy. Vooral bij een spel als Ms Pac-Man is dat vrij vervelend omdat in dit geval je spelleven vaak volkomen afhankelijk is van een soepele bediening; een fractie van een seconde vertraging kan een spook al genoeg tijdwinst bieden om je Pac-Mannetje /vrouwtje genadeloos te verzwelgen. Nu is de kwaliteit van de bediening ook weer niet dermate slecht dat het bijna onmogelijk wordt om nog te winnen, bepaald niet. Waarschijnlijk zelfs, zullen alleen mensen die beide versies spelen het verschil bemerken.



Net als bij de Game Boy-versie geldt hier: altijd de moeite waard om te kopen als je nog geen Pac-Man spelletje had. Een overbodige aanschaf als je al wel het een of andere Pac-Man spel had, want alle goede Pac-Mannen lijken op elkaar.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

 Net als het orgineel

 Ook voor twee spelers

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JAREN NA AANKOOP



8

Batterijentest

Wat zou een Power a Go Go handheld-special zijn zonder dat we aandacht zouden besteden aan de levensbron van de portables? Juist, een dooie mus. Dus dachten we dat het wel handig was om als doorgewinterde test-tijgers een mini-batterijen-testje te doen.

Je zal maar in de auto zitten keihard door de levels jakkerend en er achter komen, vlak voordat je de eindpappie de beslissende stoot toedient, dat je batterijtjes het begeven. Omdat we uit ervaring weten dat kleurenschermen stroomverslinders zijn, namen we de Game Gear om twee soorten krachtbronnen te beoordelen: Duracell penlight alkaline (AA), Maxell Super power ace (milieuvriendelijk). Het is natuurlijk maar een mini-testje, we kunnen je dan ook aanraden om de consumentengids van je vader er nog eens op na te slaan.
Op het moment van verschijnen van dit zomernummer ligt overigens de nieuwe Snap 'N' Power van Nuby in de winkel. Een Power Pack voor de Game Gear dat de handheld maar liefst 5 uur (!) van stroom voorziet en je gewoon achterin je handheld plugt. Om op te laden zit er een stekker achterin waarmee je tijdens de game kunt bijtanken.

OPEN DEUR

Het eerste setje dat de Sega handheld inging, waren de Maxell penlights. Binnen twee uur begon de Game Gear kuren te vertonen. Eerst begon het beeld te flikkeren, daarna viel het scherm weg en zonder verdere waarschuwing kon ik Sonic opnieuw beginnen. Een absolute afrader dus.
De uitkomst van een vergelijkend warenonderzoek is niet altijd een verrassing. In dit geval zeker niet, want de batterijen van Duracell staan al jaren bekend als de buffelaars in de batterijenwereld. Om toch maar even een open deur in te trappen, de alkaline penlights van Duracell zijn alleenheerser op het gebied van de portables. Ze garanderen uren speelplezier zonder dat je hoeft te 'herladen'. En zelfs als ze leeg zijn kun je, door de batterijen in de zon te zetten, de levensduur van de batterijen nog een kwartiertje rekken. Samenvattend kunnen we je de volgende raad geven. Als de Snap'N' Power leeg is, doe je er goed aan om twee of drie four-packs Duracell penlights achter de hand te houden, zodat je onderweg niet zonder stroom komt te zitten. Want, 'who wants to play without power?'

Handheld nieuwtjes

Een absoluut interessante add-on voor de Game Gear is de **Nuby Cartridge Converter**. Je gelooft het bijna niet maar deze converter maakt het mogelijk om met je Game Gear Master System games te spelen. Afstoffen die oude cartridges dus.
Omdat het Game Boy-scherm niet actief is (het heeft een externe lichtbron nodig), is het bijna een must om een **Game Light Plus** aan te schaffen. Extra is het vergrootglaasje tegen zere ogen. Vastklikken en klaar. Bijzonder handig als je 's nachts in een tent ligt en je hebt de batterijen uit je zaklantaarn nodig om de hongerige Game Boy te voeden.

GAME GEAR
Prijs: ƒ 109,00 • Fabrikant: Namco

REVIEW

ZOOL

De verkwikkende Zool Mega Drive-recensie van beste collega Adam was al in de Power Unlimited van maart dit jaar te lezen. Zool schijnt een geflipte speedy mier te zijn die Sonic-allures heeft. Reden genoeg om Zool op de Game Boy eens (letterlijk) onder de loep te nemen. Is de halve Zool ook draagbaar te verdragen?

Niet vergeten-tips

Game-Bril
(model terminator)

- om je ogen te beschermen tegen felle zon en beeldschermstaar te voorkomen.
- ziet er cool uit.
- verkrijgbaar voor een tientje bij elke goed gesorteerde zonnebrillenwinkel.

Magic Tree Car Refreshener
(geurverspreider)

- als je vader of moeder de ene na de andere sigaret opsteekt in de auto.
- als je zusje of broertje wagenziek is geworden op de achterbank.
- verkrijgbaar bij de meeste pompstations langs de snelweg voor ± fl. 2,50.

Voldoende buitenlands muntgeld

- wees erop bedacht dat op vliegvelden, bij tankstations en snelweg-restaurants tegenwoordig bijna altijd arcademachines staan. Soms zijn dit zelfs de allernieuwste coin-ops. Dus als je vader even moet tanken of je vliegtuig heeft vertraging, neem je kans waar en gooi er een paar muntjes tegenaan.





De speedy mier houdt van zoetigheid.

ONSMAKELIJKE ZOOL

Net als in de Mega-Drive-versie zijn de levels mierzoet: zuurstokken, chocolade-rivieren en Engelse drop. Helaas ziet het er op het Game Boy-schermpie niet zo smakelijk uit maar daar ga ik niet over mierenneuken. Zool wordt als elk ander platformspelletje (volgens Adam is dit nummero 143-b) gedomineerd door sukkelig in de weg hobbelende beestjes die neergeschoten of ontweken moeten worden. Dit alles terwijl kunstig gebalanceerd wordt op fantasieloze platformpjes (waar halen ze het vandaan?).

ZOO(L)TJE

De beestjes hebben in Zool de vorm aangenomen van vaag snoepgoed, bijtjes, torretjes en fantasiecreaties en de platformpjes zijn vertegenwoordigd door zoetigheid. Inderdaad, er staat vier keer 'tjes' in de vorige zin en dat is niet voor niets. Priegelen op de kleinste onder de spelcomputers met een miezerig miertje is meer dan genoeg reden om in verkleinwoorden te gaan praten.



De geluidstest was makkelijk: ik zette de Game Boy op z'n hardst en wachtte in spanning af hoelang het zou duren voordat Adam dingen naar mijn hoofd ging gooien. Wel? 22 seconden om precies te zijn. En geloof me, dat is nog aardig lang. Lang is ook de houdbaarheidsdatum van deze vermaakscartridge want hoe klein het zootje ook is, de levels zijn lang en moeilijk en ik heb me laten vertellen dat het er veel zijn. Leuk voor de zomermaanden dus, als je van insekten houdt tenminste.

BJØRN

SPECIAL

RAPPORT

GRAPHICS 7,2

GELUID 7,1

▲ Zool is een lief miertje

▲ Een van de leukere platformspellen

▼ Nummero 143-b

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK



GAME BOY
Prijs: f 79,95 • Fabrikant: Gremlin Graphics Software

KONAMI GOLF

Omdat ik als enige op de redaktie wel eens een golfballetje had geslagen, stond ik natuurlijk vooraan om dit spel eens aan een grondig onderzoek te onderwerpen. En begin nou niet meteen allemaal in koor te roepen dat golf een ouwe-lullen-sport is, want dat is het dus niet. Golf is gewoon leuk. Golf op de Game Boy is bijna net zo leuk. En als het regent zelfs nog leuker.



GOLFEN IS PLEZIER VOOR TWEE

Wanneer Konami Golf met z'n tweeën wordt gespeeld, kan gekozen worden uit match play en stroke play. In match play wordt per hole gespeeld om de winst, winnaar is degene die aan het eind de meeste holes heeft gewonnen. In stroke play wordt het aantal slagen per ronde opgeteld en wint degene die voor de 18 holes de minste slagen nodig heeft. Als je alleen speelt, moet je eerst je naam invoeren. Dat is nodig omdat spellen automatisch opgeslagen worden onder die naam. Vervolgens kun je om te beginnen oefenen op een van de twee golfbanen, de Master Course en de Championship Course. Veel leuker is het natuurlijk om meteen een toernooi te spelen. In het begin kun je alleen meedoen aan het toernooi op de Master Course. Pas als je voor die baan minder dan 72 slagen gebruikt, heb je je gekwalificeerd voor de Championship Course.

ONZICHTBARE TEGENSTANDERS

Je speelt tegen een aantal computergestuurde spelers, die je trouwens nooit te zien krijgt. Alleen hun resultaten worden getoond op het "leaderboard". Je tegenstanders zijn niet de eerste de besten, want je speelt onder andere tegen Nick (Faldo), Greg (Norman) en Jack (Nicklaus). Voordat je de bal slaat, is het verstandig om eerst het overzichtskaartje goed te bestuderen. De hole wordt op dit scherm van bovenaf bekeken en behalve je bal zie je bomen, bunkers, waterhindernissen, de "fairway" en de "rough" (het hoge gras). Bovendien bevat dit scherm informatie over de afstand tot de hole, het aantal slagen dat je er normaal over mag doen (par) en de windrichting en -sterkte. Het belangrijkste is echter de cursor, waarmee je aan kunt geven in welke richting je de bal wilt slaan. Op het volgende scherm kun je onder andere kiezen welke club je wilt gebruiken. Het grootste deel van dit afslagscherm wordt ingenomen door een plaatje van een speler, die klaar staat om af te slaan. Of je de bal goed raakt hangt af van het op tijd indrukken van de A-knop tijdens de "opzwaai" en vervolgens nog een keer tijdens de "downswing". Als je de bal uiteindelijk in de hole hebt geslagen, krijg je je scorekaart in beeld en vervolgens de toernooistand.



Eerlijk gezegd had ik er niet zoveel vertrouwen in dat golfen op de Game Boy ook leuk kon zijn. Tuurlijk, Links 386 Pro op de PC is te gek, maar op zo'n klein Game Boy-schermpje? Nou, dat had ik dus helemaal mis, want ik heb er inmiddels al heel wat uren ingestoken. Helaas heb ik me nog steeds niet kunnen kwalificeren voor de Championship Course, een score van drie boven par was net niet voldoende. Wel heb ik al een keer een hole in one geslagen, en dat is me in het echt nog nooit gelukt.

RENE

RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	6,0

- ▲ Automatisch saven van spellen/record scores
- ▲ Je speelt mee in een toernooi
- ▲ Twee verschillende banen
- ▼ Hole in one is te makkelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



8

GAME BOY

Prijs: ƒ 79,95 • Fabrikant Konami

Aan het einde van de 21e eeuw hebben robots bijna alle mensen op aarde van kant gemaakt. De laatste overlevenden hebben zich verenigd en om te ontsnappen aan de robots ontwikkelden ze een starcruiser, de Tacheon, om te zoeken naar een nieuw leefbaar klimaat in een ander sterrenstelsel.

LOODVRIJE KRISTALLEN

De Tacheon gebruikt zeldzame Ioniaanse kristallen als brandstof, die alleen te vinden zijn op de tweede maan van Jupiter. Het is jouw taak, als space-marinier, om de geleerden tijdens hun zoektocht naar de kristallen te beschermen tegen aliens en hen tegelijkertijd te helpen met zoeken.

BEKEND RECEPT

Drop Zone is een horizontaal scrollende shoot-'m-up volgens een jarenlang beproefd recept. In je space-suit vlieg je over het maanlandschap van IO, Jupiter's tweede maan. De joypad stuurt je space-

DROP ZONE

marine soepel alle kanten op en onder de 1-knop zit een rapid-fire plasma-burster, die zeer direct reageert. Onder in het beeld is op een display weergegeven wat er voor je en achter je aan aliens aankomt. Je vijanden zwermen als bijen om je heen en het is aardig lastig om ze met je plasma-gun te raken, laat staan ze te ontwijken. Alsof je magnetisch bent, trek je de kleine ellendelingen aan. Knop-2 geeft je drie keer de kans om alle vijanden in beeld te 'wassen', een soort panic-button dus. Bewaar dit laatste redmiddel bij voorkeur voor de grotere buitenaardse wezens.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

▲ Snelle controls

▼ Niet origineel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DE ZOMERVAKANTIE VOORBIJ IS

AKTIE — TAKTIEK

8

Drop Zone is met name voor de vakantiegangers een lekkere doorbijter. Je hebt deze soepel scrollende shoot-'m-up niet snel in de vingers, iets dat met de lange vakantiereizen in het vooruitzicht zeker een aanbeveling is. De controls reageren zeer direct en hoewel de taak die je hebt een beetje simpeltjes aandoet, is de gameplay heerlijk. Een pluim voor Codemasters Software, die zelf Game Gear-cartridges op de markt brengen en met Drop Zone bewijzen dat ze dat prima kunnen.

MICHAEL

GAME GEAR

Prijs: ƒ n.b. • Fabrikant: Codemasters Software

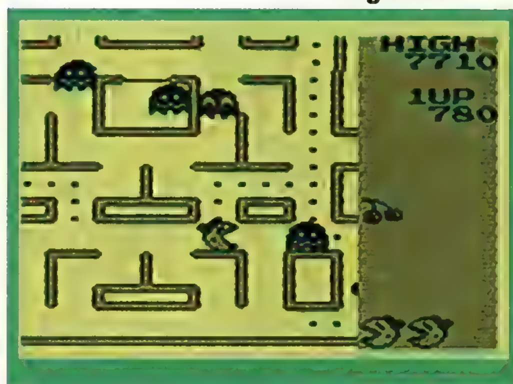
MS PAC-MAN



Waarschijnlijk is Pac-Man het meest bekende videospel ter wereld, en door de verbluffende eenvoud van de gameplay nog immer populair. Het concept is ook al zo goed omdat dit een speltype is dat je met hetzelfde gemak een paar minuten of een paar uur speelt. Elke verandering kan wat dat betreft alleen maar een verslechtering inhouden. Belangrijkste vraag bij een Pac-Man test is daarom: lijkt het op het origineel?

PAC-VROUW?

Hoewel dit historische spel in dit geval Miss Pac-Man heet, had het net zo goed gewoon Pac-Man kunnen heten; het spokenvretertje heeft nou eenmaal een uiterlijk dat zich slecht leent voor een bepaalde geslachtelijke uitstraling. Sterker nog, tot Miss Pac-Man verscheen had ik eigenlijk nooit beseft dat de Pac-Man, ondanks de naam, een mannelijk wezen is en omgekeerd vind ik de aangezette lippen en opgemaakte ogen van de Miss nauwelijks voldoende om in het spoken- en stippen etende vretertje een vertegenwoordigster van het vrouwelijke geslacht te zien. Doet dit er iets toe? Nee, nadrukkelijk niet. Wat telt is de soepelheid van de controls (prima in orde), de authenticiteit van het parcours (zie bijna elke andere Pac-Man) en de kwaliteit van het geluid (hoor bijna elke andere Pac-Man).



UITSPELEN EN OPNIEUW BEGINNEN

Ms Pac-Man valt in de categorie spelen met een bijna onbeperkte houdbaarheidsdatum, dezelfde bijzondere categorie waarin bijvoorbeeld ook Tetris en de meeste pinballspellen vallen. Uitspelen is wel mogelijk, maar geen reden om het spel daarna voorgoed terzijde te leggen, gewoon omdat je daarna met evenveel plezier weer opnieuw kunt beginnen. De makers hebben er verstandig aan gedaan vrijwel niets aan het oorspronkelijke concept te veranderen. Ook met het beeld zijn gelukkig verder geen onnodige fratsen uitgehaald. Waarom zouden ze ook? Pac-Man is gewoon zo'n goed spel dat elke grote verandering alleen maar een verslechtering kan inhouden.



RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

▲ Net als het origineel

▲ Ook voor 2 spelers

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JAREN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8

Als je nog geen Pac-Man had, dan is deze versie altijd de moeite waard om aan te schaffen. Had je er al een, dan is er eigenlijk geen reden om Ms Pac-Man te kopen, want alle goede Pac-Mannen lijken op elkaar, of het nou vrouwtjes of mannetjes zijn.

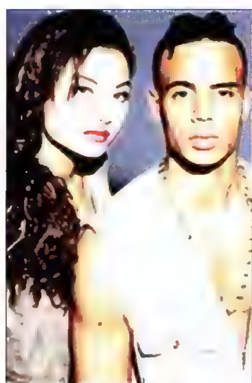
BEN

GAME BOY

Prijs: ƒ 59,00 • Fabrikant: Namco

2 UNLIMI

MISS PAC-MAN SCOORT EEN HIT



Ze stonden al maanden op ons verlanglijstje. Ray en Anita, het razend populaire technodansduo van 2 Unlimited. Eindelijk hadden we geluk. In juni verscheen hun nieuwe CD en dus was het gouden, sorry tripple platina, tweetal zowaar weer even in Nederland voor een lange dag vol interviews. Dit was onze kans op de ideale combinatie. 2 Unlimited in Power Unlimited. Terwijl Ray door een landelijk dagblad aan een kruisverhoor werd onderworpen, stortte Anita zich op het serieuzere werk: de profcheck van Miss Pac-Man.

REAL THINGS

De ramen van kamer 417 staan wijd open. Buiten gieren de trams over het Leidseplein, binnen ligt Anita uitgestrekt op de bank van de hotelsuite. De frisse, binnenstromende lucht doet haar zichtbaar goed want ze heeft net zeven slopende uren achter de rug. Zeven uren praten over het succes en de toekomst van 2 Unlimited. Het einde van marteling is in zicht en het enige, werkelijk interessante gesprek moet nog beginnen. Bovendien is ze zojuist verrast met een origineel Powerkid t-shirt. Je ziet, het leven van een gevierd artiest heeft ook zo z'n mooie kanten.
We gunnen haar een korte adempauze. Niet te lang, want we willen natuurlijk eerst alles weten over Real Things, de nieuwe CD. "Het nieuwe album bevat naast snelle songs deze keer meer midtempo muziek", vertelt Anita met een goudeerlijk Amsterdams accent. "Real Things is dus gevarieerder. Het rappen wordt steeds beter en omdat we veel op het podium staan, is ook mijn zangtechniek beter geworden."

4 UNLIMITED

Het klinkt misschien wat vreemd, maar 2 Unlimited is een project van vier mensen; Anita, Ray en twee producers. De producers zorgen voor de muziek, Anita en Ray voor de teksten en het imago van de groep.
"Kijk", verklaart Anita, "als ik in m'n eentje een plaat moet maken, dan zou die waarschijnlijk heel anders klinken. Vroeger was ik bijvoorbeeld weg van Michael Jackson en Duran Duran, maar dat is er wel een beetje vanaf. Tegenwoordig hou ik van veel verschillende soorten muziek. Het moet me raken of blij maken."
Is het niet moeilijk om het succes van singles als Tribal Dance of Maximum Overdrive te evenaren?
"Ach, toen Magic Friend, onze vierde single, 'slechts' de elfde plek in de Engelse hitparade haalde, riep iedereen: Zie je wel, nu is het afgelopen. Ook wij dachten: Hé, geen top-10. Wat krijgen we nou? Maar eigenlijk moet je blij zijn dat je het al zover schopt. Zeker als het, zoals in ons geval, bijna vanzelf gaat."

CIRCUS

Wie droomt er niet over succes? Het verslaan van de eindbaas in het moeilijkste spel allertijden of nummer één in de Amerikaanse hitcharts. Het maakt niet uit, succes geeft een kick. Of toch niet?
"Succes is nooit wat mensen er van denken. Het is geen glitter, geen sterrenparty's, champagne drinken of Rolls Royces rijden. De leukste kanten van dit vak zijn de optredens en de kans die je krijgt om veel van de wereld te zien. De lange reizen en het eindeloze wachten vind ik het vervelendst. Gelukkig hebben we het nog steeds naar onze zin. Tuurlijk, dat kan een keer ophouden. Misschien doe ik over een paar jaar wel niet meer mee aan dit circus."

> "Ik heb Mortal Kombat helemaal uitgespeeld. Maar wel op 'easy'"

GAME BOY AMAZONE

Tussen alle champagne- en sterrenparty's in is het natuurlijk zaak om zo af en toe eens lekker te relaxen. Een heet bubbelbad, een goede massage, een frietje mèt, een bezoek aan de Chippendales wellicht?
"Nee hoor. Tv kijken, terrasje pakken, stappen met vriendinnen, niks doen!" En is er in dat rijtje nog plaats voor een computerspelletje? "Ik heb een Game Boy, NES en SuperNES. Ik vond Nintendo altijd te gek, maar nu ik die dingen in huis heb, wordt het steeds minder spannend. Nee, dan mijn ouders. Die zijn pas echt verslaafd! Die spelen dag en nacht. Zelf vind ik Mario het leukst. En Mortal Kombat. Ik heb Mortal Kombat helemaal uitgespeeld. Maar wel op 'easy'. Dat vechten is tof, alleen die bloedspetters hoeven van mij niet zo."
Aha! Nu begint het pas echt interessant te worden. Sterker nog, we hebben de speciale Profcheck-Game Boy met Miss Pac-Man net een seconde in handen, of hij wordt er bijna uitgegraaid. Rustig Anita, alle tijd.
Als een ervaren Game Boy-amazone schakelt ze het apparaat aan en vindt ze haar weg door de opstartmenu's. Voordat we ons van verbazing achter de oren kunnen krabben, hapt Anita's Pac-Manmevrouw er flink op los. Met uitzondering van een paar kleine gilletjes op de momenten dat het fout dreigt te gaan, praat ze

TED



"Wist je dat er in Amerika een spel is uitgebracht met de **muziek** van 2 Unlimited?"

"Mijn ouders, die zijn pas echt verslaafd! Die spelen **dag en nacht**"

ondertussen gewoon door.
"Wist je dat er in Amerika een spel is uitgebracht met de muziek van 2 Unlimited? Bio Metal, heet het. Ze hebben een paar bestaande nummers van ons gebruikt. Tribal Dance en Get Ready For This, bijvoorbeeld. Aan het spel zelf is geen bal aan. Veel te moeilijk, ik kan het niet spelen."

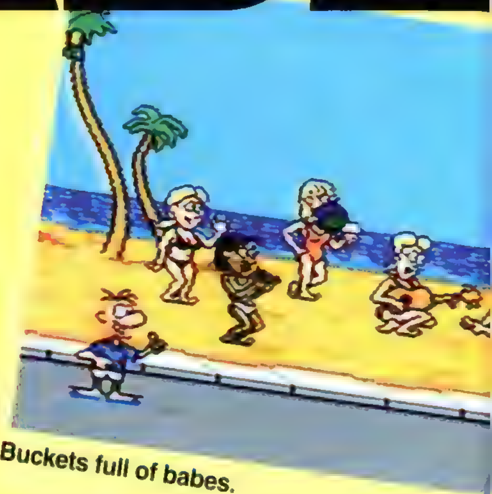
EEN VROUW NAAR ONS HART

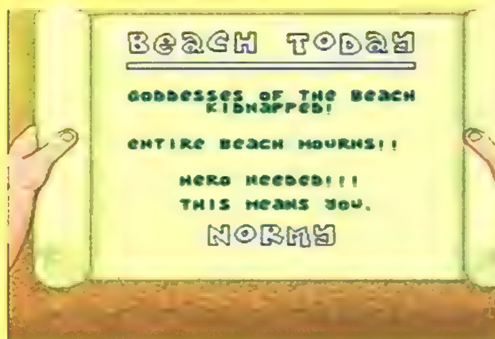
En wat vindt jurylid Anita van Miss Pac-Man? "Het is wel wat onduidelijk op de Game Boy. Je kunt niet goed zien wanneer die spookjes van 'kleur' veranderen. Ik ken Pac-Man al een poosje. Het blijft een leuk spel. Natuurlijk lijken al die varianten op elkaar, maar dat geldt ook voor platformspelletjes als bijvoorbeeld Asterix. Volgens mij zijn het allemaal afgeleiden van Super Mario Bros. Miss Pac-Man geef ik voor de leukigheid een 8, alleen dat van de spookjes blijft lastig."
Met moeite nemen we afscheid van 2 Unlimited. De reden mag duidelijk zijn. Want of je hun muziek mooi vindt of niet, Miss Anita is boven alles een vrouw naar ons Power-hart.

NORMY'S BABE


Yo, wassup?!

Met het stijgen van de temperatuur zullen de meesten van ons ook het rijzen van de hormoonlevels gewaar worden. Op het strand van menig vakantieoord vergeet de gamer z'n digitale rompslompen en vergaapt zich aan de babes die hun fraaie lijven koesteren in de zon.


Buckets full of babes.



Gulp, dat ben ik dus.


Wat heeft Picasso en nu mee te maken?



Bij onverhoopte incompetentie krijg je dit vriendelijke testbeeld.

LIFE IS A BABE-O-RAMA

Normy is van het menssoort Laidbackus Dudeus, vrij vertaald een relaxte gozer die in shorts, een Hawaishirt en met een ongeschoren kinnebakkie op slippers rondloopt. Rond het middaguur kruipt hij uit zijn nest, zet zijn zonnebril op en struint naar het strand om daar de soorten en maten van de chicks van de dag uit te checken; het zogeheten BabeWatch. Vergenoegd neemt hij de lonkende, lollylikkende lolita's in zich op, terwijl hij zichtbaar geniet van de frivool rondspringende volleyballende dames. Oh, het leven is te goed.

Maar dan verschijnt er een ruimteschip die de lieftallige babes wegzuigt. "Godinnen van het strand ontvoerd!" schreeuwt de krant 'Beach Today'; "Het hele strand rouwt". "Held gevraagd". En wie anders dan onze Normy voelt zich aangesproken de joystick in de hand te nemen. Een zeemeeuw pleurt een fles Space 'n Time zonnebrandolie op z'n pan waarmee Normy zich insmeert en de weg open is voor een nobele reddingsaktie die aanvangt in het jaar 67.000.047 voor Christus. Waar anders, toch?

DE MOEDER DER BABES

Blijkbaar moet Normy elk vrouwwezen uit de historie uit de problemen gaan helpen om weer ouderwets te kunnen genieten. Grot-Man Ogg heeft Moon Unit, de godin van de golven ontvoerd om zijn nieuwe uitvinding, de surfboard, op haar uit te proberen (??). Normy moet de prehistorie in om de wavebabe te redden. Knotsengooiende bushmannetjes laten zich gewillig door de uitschuifbare bokshandschoen van Normy afslachten, de T-Rexen sterven als eerste uit, de granaatspuwende mammoet die een ei afschermt, legt het af na vijf voltreffers waarna er een baby-rhinoceros uit het ei kruipt. Die denkt dat Normy z'n moeder is.

EVER-BABES

Na moeizaam Ogg platgebeukt te hebben, zit het ideale gebruik van de joypad in de vingers. Er volgt geen password bij het moeizaam behalen van level 1. Moon Unit aan de borst drukken is de gehele beloning. Onder de A-knop zit de raus-button. Als een dolle stier kegelt

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,95 • Fabrikant: Electronic Arts

BEACH BABE-O-RAMA





Hiha, door de sleutels te scoren, brengt dit beesttuig Normy naar de overkant.

Normy nietsontziend de tegenstanders overhoop en overbrugt, met een sierlijk begeleidend tikje op de B-knop, lavavelden en schier onoverbrugbare wateren. De C-knop herbergt het wapen dat in het spel gescoord wordt. Van ontploffende stenen, kersenvlaaien tot een gevilde, krijsende kip aan een stokje. Bij onoverkoombare hoogtes staat een oerlelijk everzwijn ter beschikking die zich, al gillend, als trampoline laat gebruiken.

NORMY, KING OF THE BABES

Babe twee die zich in Normy's armen zal vleien is (in 1447) Prinses Persephone, de godin van het zonnelicht. Na het getuimel door het oerbos uit de oudheid volgt nu gebuitel door een Engelse, middeleeuwse burcht. Gelukkig staat er vaak een dom, rose varkentje klaar om Normy van toren naar toren te katapulten. De belofte van meer babes doet onze nieuwbakken held onvermoeibaar voortdrijven. Onbevreesd kampt hij tegen een oneindige rij babehaters; hij beukt de nerds, breekt de gyminstructeurs, ramt de politici, trashed de Elvis-imitators. En boont de babes. Well done, dude!



Njiee, paniek in de oudheid.



Normy's Beach Babe-O-Rama is geen zweet voor de betere platformveadiont al zal het wel menig koekie kosten voordat het pleit in je voordeel beslecht is. Er zijn vele obstakels te overwinnen voordat de chicks van dit spel aan je sponzige voeten gaan liggen. Héé, maar zo is het in 'real life' ook, dat zal je deze zomer wel merken tussen de zonaanbiddende ontklede babes. Neem les bij Normy, hij houdt in ieder geval het hoofd cool.

ADAM

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 8,5

- Grappig en leuk
- Pittig en uitgebreid
- Het betere platform
- Lang speelplezier

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



88



Tril, tril, eindbaas Ogg.

GOOFY'S H... HE...

Mijn oudere broer, die elk weekend zijn leven waagt in een motorrace ergens in Europa, verliet op zijn vijfentwintigste als laatste het ouderlijk huis toen mijn ouders het abonnement op de Donald Duck hadden opgezegd. 'Als ik niet meer wekelijks genoeglijk op de pot de avonturen van Goofy kan lezen, dan is het tijd om de vleugels uit te slaan', was zijn redenering.

KESJIEDENIEZ

Goofy is tof, en mijn grote broer ook, maar daar houden de overeenkomsten op. Goofy is namelijk dezelfde ouwe getrouwe dagdromer die ook tijdens zijn baantje als nachtconcièrge in het Ludwig von Drake Geschiedenis Museum voortdurend in slaap valt.

De avond voor een belangrijke expositie geeft "perfesser" von Drake Goofy een laatste waarschuwing: "Dese plaats geht du von kopf bis been schoonmachen. Wenn du wieder opfugt, dan ist ihren Job kesjiedeniez. Hiha, hiha, das was ein krapje." "Egh ho, maak ie geen sorruge, perfesser, ik heb men nuwe extend-o-hand uitvinding (een mechaniek dat dient als uitschuifbare plumeau) bai me waarmeet ik alle klussies in de halve tijt gedaan hebt." "Grandiozes", antwoordt von Drake, "wenn du das flickt, mache ich ihnen überste-concièrge." "Gawsh, perfesser."

NASTY OL' PETE

Achter een zuil hoort een Boris Boef-achtige bullebak, Goofy's jaloerse collega Nasty Pete, het bovenstaande relaas aan en een duivels plan ontspruit uit zijn pindabrein. Hij gaat Goofy te grazen nemen door de hele expositie op te fukken. Er zijn vier zalen in het museum met in de eerste de obligate oudheidstentoonstelling (ptero's en brachio's enzo, weetjewel), in de tweede ruimte vitrines vol middeleeuwen, de derde hal is gevuld met koloniaal Amerika en het veredelde gangpad staat bol van het stoffige WildWest. Nasty Ol' Pete jat en verwisselt uit elke tijd een attribuut zodat onze goofy held de komende ochtend de laan uit zal vliegen.

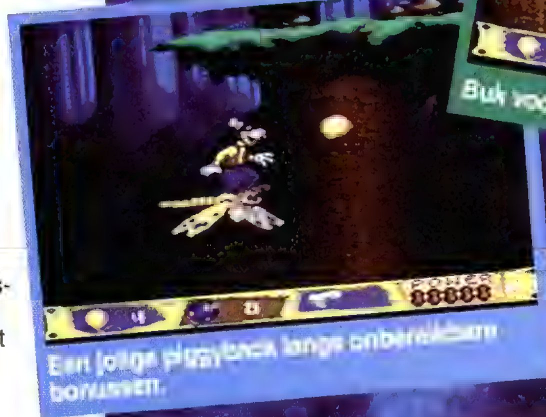
BEAVIS AVANT LA LETTRE

Nietsvermoedend, maar reeds spacend, wandelt Goofy het eerste vertrek in. "Wow", (ver)gaapt hij bij het aanschouwen van de prehistorie en zijn hoofd begint te suizen. "Zoudt ik niet net zoon miluskuule stof voor die dino's betekenen als die stukkies voor main zain?" De vraag is teveel voor de stofdeeltjes in Goofy en hij flipt z'n hersenpan uit. Chinese spookjes met vliegende schotels op hun hoofd verschijnen voor zijn lens. Is het een droom, een dagdroom? Nee, het is een platformavontuur. "Egh Ho, Ninja-Neanderthals. Well; Hi Guys." De nare geestjes blijken de vijand maar de Extend-O-Hand, voor de gelegenheid passend uitgerust met een met de middelvinger en duim wegflikkende hand, biedt uitkomst. Doeltreffend verdwijnen de oosterse Caspartjes in het ravijn of veranderen in bonusballonnen.

GOOFY IS DOPE

Eén ding is zeker: in zijn dromen is Goofy briljant. De Extend-O-Hand is de Black & Decker onder de uitschuifbare plumeaus geworden. Overal komt hij, slaapwandelend door zijn versie van de geschiedenis, opschroefbare protheses tegen voor zijn uitschuifbare arm. Een bokshandschoen, laars of zelfs propeller. En passant vindt de Goofer het eerste wiel waarmee hij een speedy wheelie over de rug van een onnozele bronto volgt. In zijn dromen komt zelfs Minnie voor, die een helpende hand toesteekt. Wie goed zoekt vindt Donald.

Het hele binaire firmament is gelardeerd met goodies voor de Goof-Man. Overal in het decor staan uitvindingen waarmee hij de diverse slechterikken te lijf kan gaan. De leukste "gooftraption" is de fabrieksfluit waardoor, wanneer het door een subtiele dreun geactiveerd is, de voltallige historische cast denkt dat de acht-urige oudheid is afgelopen en ze het werk neerleggen. Goofy heeft even vrij spel gescoord. Verspreid over de levels hangt een voorganger van het type genetisch misbaksel à la Nasty Pete rond, die met gezwinde spoed gegeneerd mag worden. Aan het eind van Goofy's platformdroom wacht het missende apparaat, maar dat had je vast al begrepen.


Een jolige plugback langs onbereikbare bonussen.

Buk voor het boze ...

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	8,5

 Platform voor knutselaars

 Interactief DD adventure

 Voor platformpielers

 Frustrerend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

78

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 169,- • Fabrikant: Absolute Entertainment

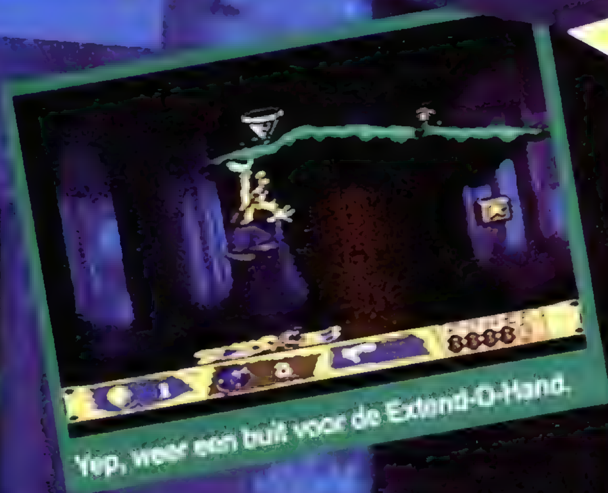
YSTERICAL STORY TOUR

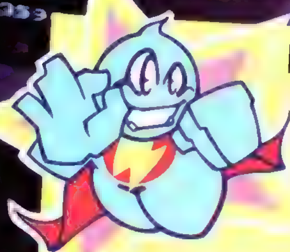

Vieks.



It's up to you, boy!


Spat het spookje weg met een tip van de vinger.


Yep, weer een buit voor de Extend-O-Hand.



M'n grote broer zou Goofy's Hysterical (waarom niet Hilarious) History Tour wel kunnen waarderen.

Goofy gloort als in zijn papieren dagen bij de Donald Duck. Als zachtbelegen gamer weet ik dat ik van een platformavontuur geen sprankje originaliteit moet verwachten. Toch zijn de makers van het spel erin geslaagd af en toe een leuk grapje in te bouwen en daarom staat het geheel op een kwalitatief hoog niveau. Een goeie koop in de uitverkoop.

ADAM

NBA SHO

Na lang wachten is eindelijk het laatste basketbalspel in een serie van drie uitgekomen op de Mega-Drive. Waar eerder NBA Jam, Barkley Shut Up and Jam! zorgden voor een daverend succes in de huiskamer, is het nu aan de laatste B-Ball game om deze hits te evenaren, zo niet te overtreffen. NBA Showdown zal het als hekkesluiter moeten opnemen tegen deze twee eerder uitgekomen krakers, geen gemakkelijke opgave, want met NBA Jam werd de standaard voor basketbal-sims gezet


De lay-up.


Een Dip-shot.


De Slam-dunk van Grant voor de Bulls.


De Slam-dunk van Green voor de Suns.

Concluderend kun je stellen dat NBA Showdown het niet kan opnemen tegen NBA Jam. Dat ligt niet eens aan Showdown zelf, want het spel is niet onaardig, maar ik mis de turbo-knop, de Slam/Crash-dunks, de agressieve defense en bovenal de lekkere geluidjes. NBA Showdown is natuurlijk door de vijf tegen vijf-opzet uiterlijk realistischer dan de andere twee B-Ball sims, maar het is onzin als dat ten koste gaat van de gameplay.

MICHAEL

UITGE-MOLKEN

Het eerste wat opvalt aan Showdown is natuurlijk de naam. Die doet veronderstellen dat er een robbertje gevochten moet worden. Maar dat valt wel mee, Showdown is een brave variant op het ondertussen ietwat uitgemolken basketbalthema. Zoals gebruikelijk pass je met de B-knop en schiet je met de A-button.
Mijn vaste team keus is, omdat ik dan het aktiegehalte van de games goed kan vergelijken, de Chicago Bulls. Ondanks het ontbreken van de meester Michael 'Air' Jordan, blijft dit team namelijk het meest aanspreken. Een goede substituut voor Jordan is Scotty Pippen, die bekend staat om zijn agressieve spel en z'n wrede crash-dunks. Ron Barr, een soort Amerikaanse Mart Smeets, leidt de spelaktie in met een inschatting van de teams die tegen elkaar spelen.

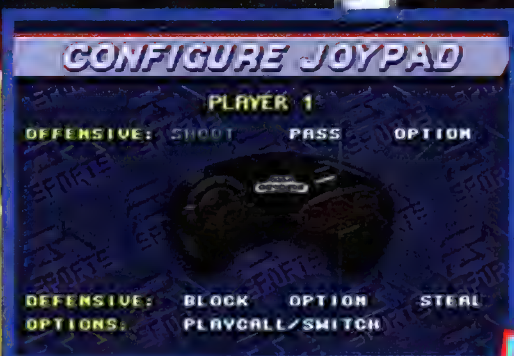
LAGE PET

Ik speel tegen de Suns die bij mij in Chicago op bezoek komen. Barr heeft niet zo'n hoge pet op van de Suns, maar ik laat me geen zand in de ogen strooien door zulke praatjes. Ik druk op start en de aktie begint. Tot mijn grote verbazing is NBA Showdown een spel van vijf tegen vijf, net als in het echt. Dat die realistische aanpak niet altijd even gelukkig is, blijkt als ik probeer de bal van de Suns af te pakken. Er ontstaat zo'n onoverzichtelijke kluwen duwende en trekkende spelers, dat de scheidsrechter uiteindelijk wegens een offensieve fout de bal aan de Suns geeft voor twee vrije worpen. Bij de Suns hebben ze kennelijk moeite om het gaatje te vinden, want beide schotpogingen draaien op niets uit. Nadat de laatste vrije worp van het backboard terugspringt, plukt Pippen in de rebound, de bal uit de lucht. Een achterwaartse pass naar de spelverdeler, die met een schijnbeweging drie man van de Suns het bos in stuurt en de bal gaat weer richting Pippen. De powerdrives van Pippen door het midden de bucket in, zijn berucht. Zelden gebeurt het dat hij zo'n aktie niet afsluit met twee punten of hij moet onreglementair worden afgestopt. Juist, dat is ook precies wat er gebeurt. Twee strafworpen is de beloning voor het harde werk van Scotty. De vrije worpen moet je nemen volgens het volgende principe:

OWDOWN


Ron Barr. De Amerikaanse Mart Smeets.


De Crash-dunk van Ceballos voor de Suns.



De controller set-up.


De wrak van Pippen bij de vrije worp.

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 6,0

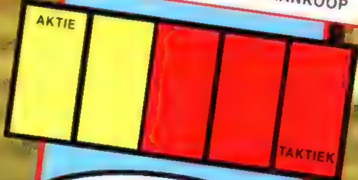
▲ Vrije worpen

▲ Realistisch van opzet

▼ Onoverzichtelijk

▼ Weinig spektakel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



65

links bovenin het scherm zie je een horizontale balk met een heen-en-weer bewegend balletje erin. Precies op het moment dat het kogeltje in het midden is, druk je op de A-knop. Vervolgens verschijnt er een verticaal balkje waarin nu een balletje op-en-neer gaat. Als je ook hierbij het balletje precies in het midden laat stoppen, dan schiet je de vrije worpen precies de basket in. Net als in het echt leidt concentratieverlies tot het missen van dit soort kansen. Pippen mist de laatste vrije worp en de rebound is voor de Suns.

GEEN BAL TE ZIEN

De onoverzichtelijkheid van NBA Showdown begint me zo langzamerhand een beetje de keel uit te hangen. De spelers rennen kris-kras door elkaar en af en toe is de bal niet eens te zien. Het is dus niet voor niets dat bij NBA Jam en Barkley Shut Up and Jam er two-on-two gespeeld wordt. Ook het passen laat te wensen over, het gaat traag en bovendien niet erg direkt. Pas als je de B-knop loslaat, speel je de bal over naar de dichtstbijzijnde speler. Wanneer je niet in balbezit bent, kun je de B-knop gebruiken om van verdedigende speler te wisselen en eventueel proberen de bal van je tegenstander te stelen. Ook deze techniek laat bij Showdown te wensen over. Het verdedigen haalt het gewoon niet bij NBA Jam, waar je superoffensief op de bal kan jagen, je tegenstander kan wegduwen en hem zelfs kan uitschakelen. Ook de sprong naar de basket is een beetje loos en dat betekent dat je tegen de computer geen enkele rebound pakt. En de rebound is bij basketballen wat het vooruit verdedigen is bij ijshockey of het jagen bij voetballen. Tactieken die vaak het resultaat van een wedstrijd bepalen.

MEGADRIVE
Prijs: ƒ159,- • Fabrikant: Electronic Arts

WEDSTRIJD UITSLAG DEEL 3

De Mad Levels



Dis is it, de uitslag van het derde en laatste deel van de Bitmonsters! Twee zeer belangrijke vragen zullen hierin worden beantwoord, namelijk: wat is de juiste oplossing van de Mad Levels-wedstrijd en wie heeft de superdeluxe Philips CD-i speler gewonnen?



Daar staat-ie dan! Glunderend van trots met zijn gloednieuwe Amiga CD32. Freek van Oosterom is 13 jaar en glorieus winnaar van het tweede deel van de Bitmonster-wedstrijd.

DE OPLOSSINGEN

● Om te beginnen de oplossingen. Bij de Postcodesloperij was de vraag: hoeveel misdrukken van Power Kid's postcode liggen hier klaar om vernietigd te worden? Het enige juiste antwoord is: **5 stuks** (simpel een kwestie van tellen). Heb je deze goed, dan heb je alvast 20 punten verdiend.

● Onderdeel 2 was de Cryptokast. Wat is het geheime woord dat we wilden weten? Even de letters door elkaar schudden en ziedaar: het woord **SUPERPOWER** verschijnt. Tel maar 25 punten bij je score op.

● Daarna kwam Lingogo. Ook hier hoefde je feitelijk niet meer te doen dan de letters even goed door elkaar te gooien, net zo lang tot het woord **BITMONSTER** verscheen. 15 punten voor deze oplossing.

● De Rat van Fortuin was de laatste te nemen hindernis. Wat dacht de Rat er zelf van? A = 1, wat er op neer komt dat de 26 letters van het alfabet een getal van 1 t/m 26 hadden gekregen. Als je begon bij 7 en dan met de klok mee ging kreeg je de getallen 7-1-13-5-15-22-5-18. In die volgorde staan er twee woorden, namelijk **GAME OVER**. 40 punten voor de scherpzinnigen die deze akelige woorden instuurden als de oplossing.

DE PRIJSWINNAAR

Tot onze schrik én genoegen waren er meerdere lezers die alle onderdelen van de Mad Levels goed wisten te beantwoorden. Daarom hebben we maar gewoon onze ogen gesloten en op goed geluk een hoofdprijswinnaar getrokken uit de stapel juiste inzendingen.

De gelukkige winnares (ja, ja, een meisje dus) en trotse nieuwe eigenares van een heuse Philips CD-i speler, is geworden:

Wilma Dijkstra uit Sneek

Veel plezier met je nieuwe aanwinst enne, ook namens jou danken wij Philips voor het beschikbaar stellen van deze fantastische prijs.

W E D S T R I J D

POWER KID'S VAKANTIE

Na zich een jaar lang dag in dag uit voor de PU te hebben uitgesloofd, was het voor Power Kid eindelijk zover: vakantie! Een paar weken even geen spelletjes beoordelen, geen tips en cheats selecteren, geen lezersbrieven beantwoorden, geen bijdehante opmerkingen van redakteuren aanhoren, geen deadlines overschrijden, even helemaal niets van dat alles.

Toen Power Kid zichzelf naar zijn vakantiebestemming had verzonden (een ruime PUngalow in het zuiden van Marioland - de opperste spelbaas had hem hoogstpersoonlijk toestemming gegeven om een maand lang het sjieke pand te bewonen) dacht hij een plezierige en vooral weinig inspannende tijd tegemoet te gaan. Dat viel dus even zwaar tegen. Staande voor de deur van het superdeluxe appartement merkte hij namelijk dat hij de deur niet kon openen, hoewel hij echt wel een sleutel bij zich had, nota bene de PU-loper die toegang zou moeten geven tot alle PUngalows in de hele wereld.

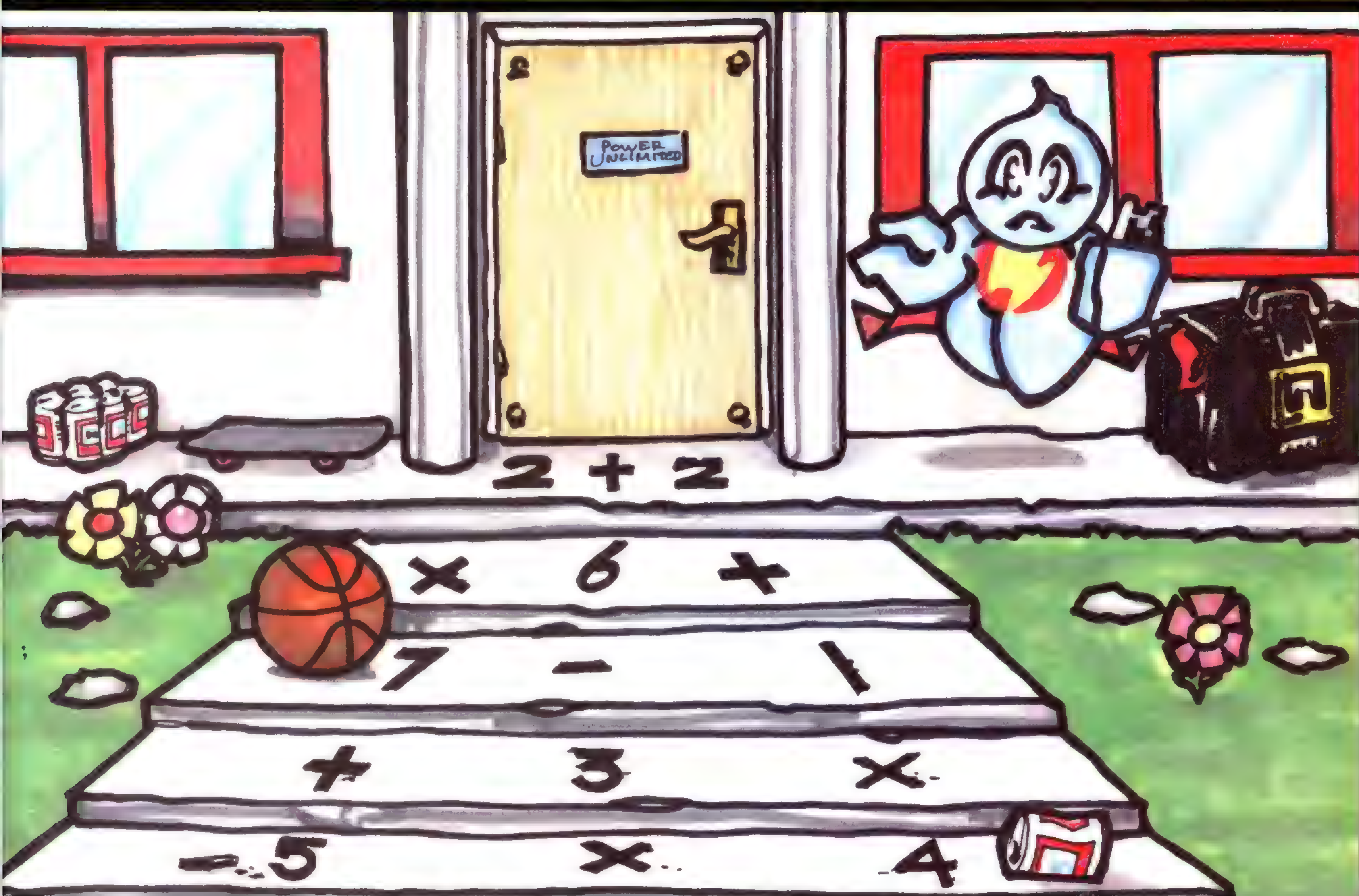
POWERLIJN TIP-OFF

Een paniekerig telefoontje naar de Powerlijn bracht uitkomst. Omdat er een paar keer was ingebroken in de PUngalow, waarbij kostbare cheats van nog uit te komen spellen waren ontvreemd, was de toegang naar het pand beveiligd met een geheime trapcode. Die kwam erop neer dat je alleen binnen kon komen als je de trap naar de deur op een speciale manier opliep. Alles goed en wel, maar hoe moest de Kid dan de trap oplopen?
Na lang doorvragen wilde de Powerlijn-medewerker wel kwijt dat de trap eigenlijk een soort rekenpuzzel was. Je moest zo naar boven lopen dat je bij de deur precies 50 punten zou hebben. Alleen dan zou de sleutel werken. Maar ja, de Kid was op vakantie en had absoluut geen zin om zich het hoofd te breken over de oplossing, laat staan dat hij zin had om tigduizend keer de trap op en af te lopen, net zo lang tot hij precies 50 punten had gescoord. Dat zou hij dus fijn aan de PU-lezers overlaten, uiteraard in ruil voor een toffe prijs. Een van de inzenders zou er een Game Gear met het spel Aladdin mee winnen en voor een tweede juiste inzending zou de Kid een Game Boy met de klassieker Donkey Kong beschikbaar stellen.

VAKANTIEWERK

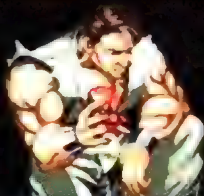
Open de deur voor de Power Kid en win een Game Gear met het spel Aladdin of een Game Boy met het spel Donkey Kong. Laat in je inzending alle stappen zien die de Kid moet doen om precies 50 punten te scoren. (Bijvoorbeeld: 6 x 0 + 6 x 9 - 4 = 50)

**Stuur je inzending vóór 1 augustus 1994 naar
Power Unlimited (wedstrijd)
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam**



ART OF FIG







Concentratie, daar draait het om jochie.

NIEUWE ELLENDE

Aan het einde van Art Of Fighting 1 kwam je tegenover een mysterieuze tegenstander te staan. Het was een oude man wiens gezicht verscholen ging achter een carnavalsmasker. Ondanks zijn lachwekkende uiterlijk bood deze figuur de meeste tegenstand en kostte het mij wel enige moeite om hem naar de eeuwige judomat te helpen.
Zoals dat bij een deel twee hoort, begint het nieuwste deel uit de Art Of Fighting-cyclus waar z'n voorganger eindigde. De oude man, die jij in de gedaante van Ryo aan gort geslagen hebt, blijkt Ryo's vader, Takamu Sakazika, te zijn. De ellende kan weer van voor af aan beginnen.

De South Town gang onder leiding van Mr. Big ontvoert Ryu's zusje Yuri maar weer eens in de hoop zo zowel Takamu Sakazika, Robert Garcia als Ryo in de val te lokken. Tijdens de zoektocht naar Mr. Big loop je ulteraard weer al het mogelijke gespuis tegen het lijf. De twee nieuwste leden van de South Town gang zijn de gemaskerde ninja Kisaragi en de beresterke dokwerker Temjin. Aan Ryo's zijde zijn er ook twee nieuwe characters; zusje Yuri en pappa Takamu. Ieder in het bezit van zes smakelijke special moves en een geheel unieke vechtstijl. Kortom genoeg materiaal voor duizenden uren speelplezier.

Deel één hoort volgens mijn bescheiden mening thuis in het rijtje Mortal Kombat, Streetfighter en zit momenteel nog steeds vastgetaped in mijn SNES-console. SNK, de makers van Samurai Showdown en World Heroes, hebben zichzelf weer overtroffen met dit vervolg op het inmiddels klassieke vechtspel. Nog meer keiharde full-contact aktie, vier nieuwe characters en een veelvoud aan nieuwe special moves. Een delicatesse.

NEO GEO
Prijs: ƒ 569,00 • Fabrikant:SNK

HTING 2

RAPPORT

GRAPHICS 10

GELUID 9,5

 Veel moves

 Uitmuntende graphics

 Kostbaar

TENMINSTE SPEELBAAR TOT HET ONEINDIGE

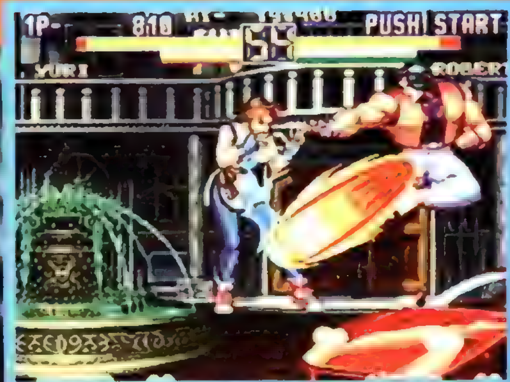


10

Power Premium



Eiji is een gemaskerde Ninja met weinig respect voor het leven van zijn tegenstander.



Robert heeft een bijzondere manier om zijn liefde voor Yuri te tonen.



Yuri geeft Mr. Big de 'Thousand Claps' die hij verdient.



Een beestachtig spel. De graphics zijn prachtig; de decors leven en de gezichten van de characters lijden zichtbaar onder de klappen. Het spel laat zich gemakkelijk bedienen en biedt veel ruimte voor de creatieve vechtersbaas. De verschillende moves en series kunnen naar hartelust gecombineerd worden en ook in de lucht worden uitgevoerd. Een absolute aanrader voor iedereen, ware het niet dat weinig mensen in het gelukkige bezit zijn van een Neo Geo. Logisch want die krengen zijn duur en ook de schaars te verkrijgen spelen zijn pittig geprijsd. Waarom er dan toch een recensie van in de PU staat, is omdat de spelen die op Neo Geo uitkomen ook gelijktijdig in de arcade verschijnen en meestal na een jaar op de Supernintendo te spelen zijn. Maar de belangrijkste reden is dat we jullie zoiets lekkers niet konden onthouden.

KEES



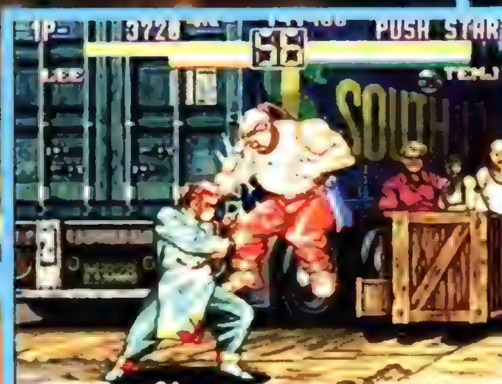
Spinning Lancer is het nieuwste en meest dodelijke wapen van Mr. Big.



Mr. Big is nog steeds creatief met de knuppel.



Temjin loopt letterlijk door z'n tegenstanders heen.



Lee maakt spaghetti van nieuwelingen zoals Temjin.

JURASSIC PARK

Oorlog is chaos. Als voetsoldaten aan de frontlinies van de meedogenloze bitwars, weten wij PU redakteuren dat maar al te goed. Helaas wordt door het geweld van de 32- en de toekomstige 64-bits kaliber machines de zo belangrijke achterban wel eens vergeten. PU realiseerde zich dat veel lezers nog steeds genieten van hun Sega Master System. Wij bekeken vier nieuwe titels voor het wat verouderde maar toch meesterlijke systeem.



Hoewel Jurrasic park een beetje ouwe koek is, is dit toch een vermakelijk platformspel. Het is niet spectaculair qua inhoud maar de graphics zijn buitengewoon goed. Een aanrader. DAVID

BEVEILIGING OP TILT

Beter laat dan nooit zullen we maar zeggen. Voor wie vergeten is waar de film Jurassic Park ook alweer over ging - en dat zullen alleen die mensen zijn die het afgelopen jaar zelf in de jungle vertoefden- een beknopte beschrijving.
Een eilandje langs de kust van het Midden Amerikaanse land Costa Rica is uitverkoren als de ultieme lokatie om een prehistorisch park te verwezenlijken. De bedoeling is om een soort safaripark op te zetten waar toeristen hun zuur verdiende geld kunnen uitgeven tijdens het apegapen naar de genetisch tot leven gebrachte uitgestorven kolossen. Gevaarlijk als deze monsters zijn, bewaakt een vernuftig computersysteem het hele park. Helaas niet vernuftig genoeg want het zaligmakende systeem slaat op tilt.

BARRE TOCHT

In het spel Jurrasic Park speel jij de held Dr. Grant die alles op alles moet zetten om de dieren op te sporen, te verdoven en weer gevangen te zetten. Het spel begint heel eenvoudig met een jeep die op één van de vijf te kiezen lokaties als een gek door het park scheurt terwijl allerlei vliegende dinosaurussen het karretje belagen. Gelukkig beschik je over een aantal wapens zoals een verdovingsgeweer, een stengun en een fireball granaat waarmee je het zwevende ongedierte neerhaalt. Red je het, dan kom je terecht in het eigenlijke platform spel. De scenario's nemen je mee naar een stormachtig gebied waar orkanen, vliegend vuur en bliksemflitsen je tijdens de tocht teisteren, door de energie centrale van het park, naar het diepste van grotten vol lastige dino's tot een avontuur langs een verraderlijke rivier. Onderweg kun je zoals gebruikelijk de nodige powerups, extra levens, en eerste hulp dozen vinden die je hard nodig zult hebben tijdens deze barre tocht.

RAPPORT

GRAPHICS	8,9
GELUID	8,2

 Vermakelijk

 Thema is achterhaald

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8[4]

Prehistorische krengen.

COOL SPOT

HELD GEZOCHT

Cool Spot is zo'n California surfer type. Je kent ze wel van de TV; zonnebril op, knetterfel T-shirt en vooral swingend over het strand struinen. Alleen Cool Spot voelt zich vandaag niet zo cool. Zijn vrienden die zich net zo cool voordoen als hij, zijn ontvoerd en in kooien achter slot en grendel geplaatst. Cool Spot komt hier pas achter als hij aan het begin van het spel een papier met de oproep 'Held Gezocht' in handen krijgt. Enfin, hij zit met een probleem. Cool Spots 'spotschoten' zijn kennelijk niet krachtig genoeg om de sloten op de kooien te doen ontdooien. De enige oplossing is het verzamelen van voldoende Cool-punten om de vuurkracht van zijn schoten te versterken. Helaas is Cool's wereld, die uit 8 levels bestaat, bezaaid met niet zo 'coole' figuren zoals stekende libellen, krabben, bijen, oesters en vissen. Maar dat mag Cool Spot's doorzettingsvermogen niet deren. Springend en swingend, klimmend en schietend baant hij zich een weg door steeds moeilijkere platformwerelden op zoek naar voldoende vuurkracht om zijn vrienden te bevrijden.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,0

 Erg Cool

 Soepele animaties

 Figuurtjes een beetje kinderlijk

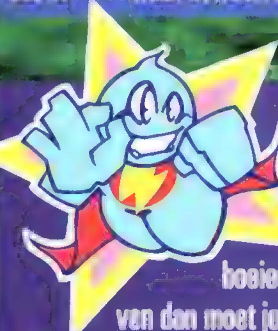
TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP





Ja, ik weet waar ik heen moet.

8[2]



De animaties van Cool Spot zijn erg vloeiend en zo goed gemaakt dat hij echt loopt zoals iemand die zich cool voordoet. Er zit genoeg variatie in de platformen zodat het blijft boeien. Makkelijk is het echter niet en wil je overleven dan moet je uiteraard het hoofd 'cool' houden. DAVID

MASTERSYSTEM
Prijs: ƒ 109,00 • Fabrikant Sega

MASTERSYSTEM
Prijs: ƒ 109,00 • Fabrikant Virgin

TOM EN JERRY, THE MOVIE

De eerste keer dat je dit spel aanzet, waan je je in de tekenfilms. De animatie is zeer fraai maar je merkt al snel dat er enige vertraging is tussen het geven van een commando en wat er op het scherm gebeurt. Het thema is leuk, want na jaren passief TV kijken krijg je nu eindelijk de kans die muis te grazen te nemen. Een slimme kat die dit koopt.

DAVID

MUIZENJACHT

De capriolen van de onstuitbare kat die zijn hele leven wijdt aan het achterna zitten van de uiterst slimme muis is bij de meesten wel bekend. Natuurlijk weet Jerry de muis altijd op het nippertje te ontsnappen aan de vlijmscherpe nagels van Tom de kat. In het spel echter krijg je de kans om als Tom die rot muis een keer te slim af te zijn. Althans als je snel genoeg bent

De jacht begint in de keuken waar Jerry in zijn ontsnappingspoging Jerry door een circuit van brandende fornuizen, lekkende waterleidingen en vallende borden leidt. Of je hem nou te pakken krijgt of niet, Jerry weet steeds weer te ontsnappen waardoor aan het jachtfeest geen einde komt. Bont en blauw, het maakt niet uit.

Tom

is niet te stoppen. Ook niet in de stad waar bloempotten als gevaarlijke projectielen uit de hemel vallen en duizelingwekkende hoge wolkenkrabbers beklommen moeten worden. Het spel zet zich voort door een bos, via een ondergrondse rivier met vallende rotsen om uiteindelijk in de kindercrèche tot een climax te komen. De graphics van dit spel zijn uitmuntend en lijken veel op de echte tekenfilm animaties.

De verkoolde kat.

RAPPORT

GRAPHICS 8,8

GELUID 7,0

▲ Geliefde tekenfilmfiguren

▼ Kleine vertraging door animatie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8,5

MASTERSYSTEM
Prijs: ƒ 125,00 • Fabrikant: Sega

THE JUNGLE BOOK

BANANENKANON

Jungle Book is de wereldberoemde Walt Disney klassieker waar je ouders vroeger hoogstwaarschijnlijk bij hebben zitten grienen. Ga gerust je gang, confronteer ze er maar mee. Ze hoeven zich er ook niet voor te schamen want het Jungle Book is werkelijk een prachtverhaal over Mowgli het mensenjong dat in de jungle door de wolven wordt opgevoed.

In dit platformspel moet je Mowgli veilig door de jungle naar het dorp begeleiden terwijl je onderweg edelstenen verzamelt, Bagheera de panter moet zoeken en Shere Khan de dominante koningstijger van de jungle, moet verslaan. Natuurlijk gaat dat niet vanzelf. Mowgli zal talrijke gevaren waaronder kokosnoot gooiende apen, krokodillen, vliegen, slangen, schorpioenen en vallende rotsblokken moeten trotseren. Bang is hij in ieder geval niet. Gewapend met een bananenkanon slingert hij van de ene liaan naar de andere op zoek naar voorwerpen zoals extra bananen, kogels, boemerangs en vijgebladen, die hem stuk voor stuk zullen bijstaan in de barre tocht naar het dorp.

De bananen op.

RAPPORT

GRAPHICS 8,7

GELUID 8,1

▲ Prachtig verhaal

▲ Standaard platform leuk uitgevoerd

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8,3



Springend door de jungle.



Jungle Book is een prima platformspel waarbij de mooie graphics soepeltjes over het scherm wandelen. Op zich valt er niets nieuws te melden over weer een platformspel behalve dan dat een aantal elementjes in Jungle Book, zoals het springen op een plankenwip en gerommel met de lianen, het toch nog uitdagend houden.

DAVID

MASTERSYSTEM
Prijs: ƒ 159,00 • Fabrikant: Virgin

"Een geheime deur schuift knarsend open. Een koude, grijze stenen kamer wordt zichtbaar. De hele kamer zit onder een dikke laag stof. Als de deur open gaat, beginnen twee toortsen plotseling vanzelf te branden. Niets maar dan ook niets heeft de rust van deze kamer verstoord in de afgelopen eeuwen. Een gemummificeerd lichaam zit op een stenen troon achterin de kamer..."

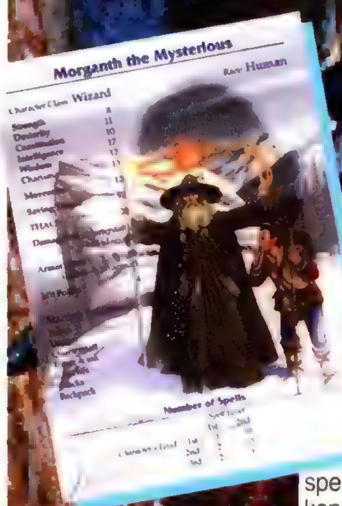
Dé introductie voor rollenspellen!

ROLLENSPELEN VOOR DE BEGINNER

De 'Dungeon Master' (DM) kijkt nu de spelers aan, een vraag brandt in zijn ogen; "Wat gaan jullie doen?" Hij is de spelleider van dit spel. De spelers beleven avonturen in werelden waarin draken en magie écht bestaan ! De DM heeft net de spelers verteld wat hun 'karakters' zien (er is dus een verschil tussen 'spelers' en 'karakters'). Iedere speler speelt een figuur in de wereld van Dungeons & Dragons.
De bedenkers van Dungeons & Dragons (de firma TSR) hebben nu, eindelijk, een beginners-set uitgebracht voor het grootste rollenspel-systeem aller tijden: Advanced Dungeons & Dragons.

IS 'ADVANCED' NIET VOOR GEVORDERDEN?

Toen, twintig jaar geleden, Dungeons & Dragons een groot succes bleek, werd er al snel gewerkt aan nieuwe, betere regels voor rollenspelen. Vooral de spelers zelf bedachten constant nieuwe, uitgebreidere regels. Na een paar jaar kwam het Advanced Dungeons & Dragons-spel uit, dat bestond uit een dik boek voor de spelers (Players Handbook) en een nog dikker boek voor de spelleider (Dungeon Masters Guide). Het werd een spel voor de 'echte' rollenspeler. De twee boeken, samen met het boek met de monsters (Monster Manual) vormden samen de basis voor AD&D dat uit zou groeien tot het grootste en meest gespeelde rollenspel.



AL DIE REGELS... IS AD&D NIET HEEL MOEILIJK?

AD&D werd dus de standaard in rollenspelen. Je hoefde als speler niet al te veel regels te kennen, de DM (spelleider) was verantwoordelijk voor het verloop van het spel en je leerde al doende een hoop van de andere spelers.
Zo ben ik dan ook in het rollenspel gerold, vele jaren geleden. Toen ik echter DM werd (al heel snel nadat ik begon met rollenspelen) kwam ik er achter dat het kennen van de regels niet belangrijk was bij AD&D (of enig ander RPG). Rollenspelen doe je met je fantasie. Soms moet je even een tabelletje gebruiken, vaak om de spelers juist een beetje te beperken in hun fantasie die wel eens te ver wil gaan. Bij rollenspelen gaat het NOOIT om de regels ! Hoe dik de boeken ook zijn. Laat je dus alsjeblieft niet afschrikken door een dik pak voorschriften.

HET EERSTE AVONTUUR

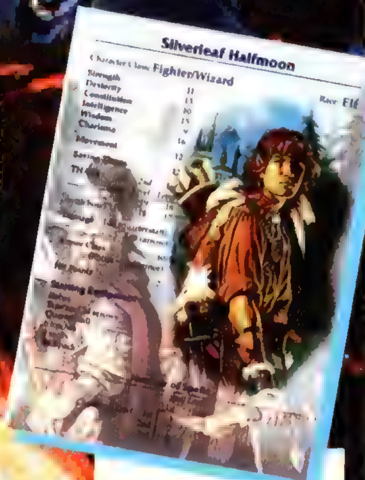
De nieuwe set van TSR is dan ook een direct antwoord op dat enorme pak regels dat het huidige AD&D is geworden. In de doos zit een DM-scherm waarop alle belangrijke tabellen staan afgebeeld en waarachter de DM zijn dobbelstenen kan gooien (die ook in de doos zitten). Verder zitten er 6 karakter-figuurtjes (plastic) en 6 kaartjes, 4 speelborden, 2 toverboeken (voor de Tovenaar en de Priester), een boek met Monsters en Schatten, een regelboek (met maar 16 eenvoudige pagina's), een grote poster en een CD met een avonturenboek in. De figuurtjes en de speelborden kun je gebruiken om een situatie wat eenvoudiger te 'visualiseren'. Je zet de figuurtjes in de gang neer en de DM kan dan makkelijker vertellen wat er allemaal gebeurt. De DM kan bij winkels als Compendium (waar dit spel ook verkocht wordt) ook nog metalen figuurtjes kopen die monsters voorstellen.
De toverboeken voor de Tovenaar en de Priester staan vol met de regels voor de spreuken waarmee beide karakters de monsters kunnen verslaan en hun medespelers kunnen genezen van wonden of betoveringen.
Het regelboekje is voor de DM die op deze manier met weinig voorbereiding al snel een spel kan leiden.

BORDSPEL
Prijs: fl. 79,- Fabrikant: TSR Inc.

QUEST



jes is zo hoog dat je al snel helemaal opgaat in het avontuur en alles helemaal voor je ziet (net als bij een film).
Ik kan me voorstellen dat je misschien een beetje huiverig bent voor zoveel Engelse woorden (ja, ja, het is weer alleen maar in het Engels !), maar ik weet uit ervaring dat het uiteindelijk allemaal erg meevalt en dat je Engels er heel erg snel op vooruit gaat als je dit soort spellen speelt (misschien een argument voor je ouders om het voor je te kopen !?).
Het rollenspel zelf gaat verder helemaal in het Nederlands als je dat wilt; er blijven maar een paar Engelse 'termen' over (zoals 'Dungeon Master' en 'Hit Points').



SPELEN MET EEN CEE-DEE ERBIJ!

De CD begint met een korte uitleg van rollenspelen en gaat daarna verder met een genummerde serie scènes (wel 60 stuks !) die steeds moeten worden afgespeeld door de DM als de spelers dat gedeelte van het avontuur bereikt hebben. Spelen op deze manier vergde enige gewenning voor mij, omdat ik al jaren 'zonder' speel, maar de kwaliteit van de stuk-

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS DUS

Deze set is dus bedoeld voor die mensen die wel geïnteresseerd zijn in rollenspelen als Dungeons & Dragons, maar zo'n groot (en duur) regelboek wat veel van het goede vinden. Ik vond het héél makkelijk om aan nieuwe spelers AD&D uit te leggen met behulp van deze nieuwe set. Voor mensen die AD&D al spelen is deze set, denk ik, niet erg interessant, maar als je interesse hebt om avonturen te spelen in een wereld vol draken en tovenarij, dan is 'First Quest' dé set voor jou ! Het Advanced Dungeons & Dragons systeem kent vele werelden en meters aan modules (avonturen) en op de planken van Compendium neemt het veruit de meeste plaats in, dus weet waar je jezelf instort... het grote avontuur !



De 'FIRST QUEST'-doos is een project van TSR waarvoor ik alleen maar bewondering kan hebben. Het grote AD&D-spel ziet er voor de beginner heel erg imposant uit en veel mensen zijn hierdoor nooit begonnen met AD&D. Deze set is simpel genoeg van opzet om een goede start te zijn voor een beginnende groep rollenspelers, zonder echt kinderachtig over te komen. Dat de set alleen in het Engels verkrijgbaar is, kan een nadeel zijn maar je leert er snel en leuk wat meer Engels van en zo moeilijk is het niet (veel Computerspelletjes zijn ook alleen in het Engels !). De CD is een perfecte uitwerking van het idee. Ik kan er geen foutje aan ontdekken en het klinkt allemaal heel erg echt (eng gewoon !). De set bevat héél veel voor het geld en ik adviseer iedereen die ook maar een beetje geïnteresseerd is in avonturen-spellen, deze set te kopen en te beginnen met Advanced Dungeons & Dragons!

EDWARD

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 8,0

▲ Relatief Goedkoop

▲ Eenvoudig te leren

▼ Alleen in het Engels

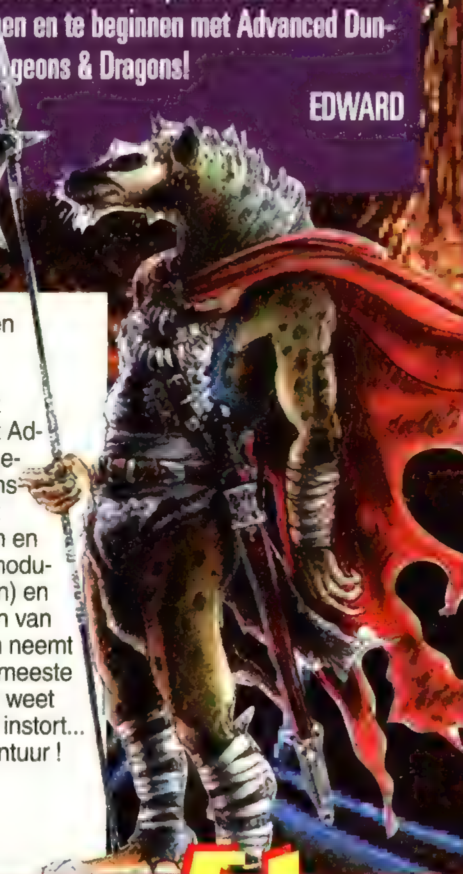
TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

9

Power Premium





COASTER

Er zijn weinig dingen waar ik een hekel aan heb, maar iets waarmee ik absoluut niets te maken wil hebben, zijn kermisattracties. Vooral die machines waar je uitstapt alsof je net een half uurtje in de centrifuge gezeten hebt. Toen ik het PC-spel Coaster uitpakte brak het angstzweet me al uit.

TERMINATOR

Het schijnt dat er op de kermis onlangs een nieuwe attractie is geïntroduceerd, de zogeheten Terminator. In een soort langwerpig cake-blik met aan de zijkant twee hengsels waar de bak vastzit worden ongeveer vijftig mensen tien minuten lang op de proef gesteld. Vastgebeugeld in hun stoelen hangen ze ondersteboven voor enkele seconden waarna het cake-blik 360 graden om z'n eigen as draait terwijl de bak ook nog scheef in de hengsels hangt. Ondertussen kijkt het publiek dat op zijn beurt wacht, met open mond toe. De Terminator is de soort publieke terechtstelling die vergelijkbaar is met de achtbaan waaraan ik mijn kermistrauma te danken heb. Als jongetje moest en zou ik in die achtbaan, goede raad van mijn moeder negerend. Ik heb het geweten, groen en geel kwam ik er uit en ik kon tot drie dagen na m'n avontuur geen hap binnen houden.

Je begrijpt dus dat ik schrok toen ik van de PU-eindpappie een achtbaan-simulator op m'n bureautje geworpen kreeg om te reviewen. Ik slaakte een zucht van verlichting toen ik bemerkte dat een belangrijk deel van de sim eruit bestond achtbanen te ontwerpen. In een drie dimensionale omgeving moet je verschillende soorten baanstukken aan elkaar hechten en je eigen Roller Coaster in elkaar zetten, die vervolgens door een jury van specialisten beoordeeld wordt.

Je begint met het instap-platform te plaatsen. Het beste kun je, voordat je meteen een stijgend stuk rails invoegt, een bochtje maken zodat je alvast een beetje vaart hebt als de Coaster van start gaat. Het is mogelijk om alle denkbare bochten, loopings en kurketrekker-rolls in de baan te bouwen. Het enige waar je rekening mee moet houden, is de zwaartekracht. Want als je denkt dat die niet meetelt bij Coaster, kom je bedrogen uit. Net als in het echt betekent een onmogelijke bocht na een looping dat je karretje de baan afvliegt. En natuurlijk moet je er ook voor zorgen dat het laatste stuk baan in één rechte lijn aansluit op het instap-platform. Heb je een baan af dan moet je hem een naam geven en saven. In de ride-optie zal een jury, die bestaat uit doorgewinterde Coaster-rijders jouw achtbaan-ontwerp testen.


Vlieg er eens uit!


Test je ontwerp met de jury achterin.



Bouw je eigen baan.

AANGESLAGEN

Mijn ontwerp wilden ze aanvankelijk niet eens in. Na een paar verplichte modificaties besloten ze alsnog mijn Coaster-design aan een test te onderwerpen. Ik geloof dat ze niet erg onder de indruk waren van mijn kunnen als achtbaan-ontwerper, hoewel ze er wel een beetje aangeslagen uit kwamen. Misschien kun jij het ze beter naar de zin maken.


De jury.


Tikkeltje te wild?

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

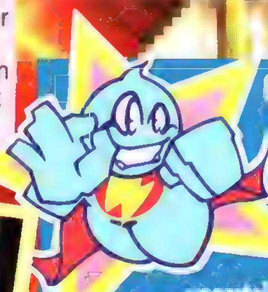
▲ Ontwerp-optie

▼ Ride-optie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

75



Coaster is een geslaagde poging iets nieuws op PC-gebied uit te brengen. Hoewel het ride-gedeelte niet veel voorstelt (je ziet alleen de horizon schudden en draaien) is het hartstikke leuk om zelf een achtbaan te construeren. Als je het serieus neemt, word je zelfs toegejuicht door een enthousiaste jury. Bovendien leer je de eerste beginselen van drie-dimensionaal ontwerpen, iets dat je later goed van pas kan komen. Voor mij is Coaster het enige alternatief voor de kermis, want van mijn leven krijg je mij in het echt zo'n apparaat niet in.

MICHAEL

PC
Prijs: ƒ 69,00 • Fabrikant: Disney

UFO Enemy unknown

Spellen waarin UFO's, oftewel Unidentified Flying Objects, een rol spelen zijn er meer dan genoeg. Vrijwel altijd zijn het vijandige UFO's, die je in ruil voor wat punten zo snel mogelijk moet neerknallen. Spellen waarin UFO's wat serieuzer aan de orde komen, had ik tot nu toe nog niet gezien. Zou UFO - enemy unknown zo'n spel zijn? Niet dus, helaas.

COMMUNISTISCHE ALIENS

In de jaren vijftig, ten tijde van de Koude Oorlog, werd een groot aantal science-fiction films uitgebracht waarin aliens de aarde bedreigden. Waarom deze aliens zo'n hekel hadden aan aardlingen was nooit helemaal duidelijk, maar wel was zonneklaar dat de aarde beter af was zonder die vreemd uitziende snuiters met hun mysterieuze superieure technologieën. Bij deze oude SF-films moest je begrijpen dat de aliens model stonden voor de Communisten, die tijdens de Koude Oorlog werden beschouwd als gevaarlijke vreemde wezens en net als de aliens tot doel hadden de aarde te veroveren of te vernietigen.
De angst voor de Communisten is in 1994 grotendeels verdwenen, de Westerse wereld heeft geleerd dat Communisten ook gewone mensen zijn. Wat niet is verdwenen, is de achterdocht en het wantrouwen ten opzichte van aliens. In vrijwel elke film over dat onderwerp worden aliens afgeschilderd als kwaadaardige wezens waarmee je niet moet proberen te communiceren; beter is het ze eerst af te knallen en ze daarna te bestuderen. Wat voor alien-films geldt, geldt in dit geval ook voor alien-games: eerst schiet je ze dood, daarna ga je kijken wat ze te bieden hebben.

STELEN VAN DE DODEN

Zo, dat moest ik even kwijt over de politieke en culturele zienswijzen die achter UFO's schuilgaan. Dat zegt op zich nog niets over de kwaliteit van het spel, maar het maakt wel duidelijk dat het verhaal van UFO niet veel subtieler is dan dat van de gemiddelde arcade shoot'm up. Niet dat ik vind dat het verhaal van een spel leerzaam of verantwoord moet zijn, maar dat betekent nog niet dat ik de primitieve handelswijze hoef te waarderen die er in dit spel van me verwacht wordt ('UFO's neerschieten is nog maar het begin (...) Succesvolle grondaanvallen zullen wetenschappers in staat stellen de bezittingen van de aliens te analyseren. Iedere nieuwe doorbraak helpt je om de technologie en cultuur van de aliens beter te begrijpen.

KILL KILL

En nou effe kappen met dat geleuter, het is maar een spelletje weet je! Goed goed, komt ie. Om de aliens te weerstaan, moet je een aantal tweedimensionale bases bouwen en die inrichten met soldaten, laboratoria en gevechtsvliegtuigen. Nadat je een UFO uit de lucht hebt geschoten, stuur je er grondtroepen naar toe die in een 3D-gevecht de overlevende aliens moeten afmaken en zo veel mogelijk van hun technologie moeten meenemen naar de basis zodat de eigen wetenschappers daar bruikbare nieuwe wapens van kunnen maken. Die nieuwe wapens kun je gebruiken om nog meer UFO's uit de lucht te knallen waarna je met nog beter uitgeruste grondtroepen nog effectiever de aliens kunt doden waarna je nog meer technologie kunt stelen, eh bestuderen. Wat daar de zin van is? Erachter komen welk duivels complot de aliens hebben gesmeed (ongetwijfeld iets dat heel vervelend is voor de aardlingen) en het corrupte kwaad vernietigen dat de UFO's met ongetwijfeld boze opzet naar de aarde heeft gestuurd.



Ondanks al m'n bedenkingen tegen de genoemde benaderingswijze van aliens, is UFO een aardig strategiespel dat dankzij het 3D-schiet-de-aliens gedeelte redelijk veel aktie bevat. Toch blijf ik het vreemd vinden hoe de volwassen manier waarop je een basis moet bouwen en inrichten en gebruiken, wordt gecombineerd met de achterhaalde en stompzinnige verplichting om alle aangetroffen aliens zonder meer af te knallen. Levend zijn ze volgens mij toch echt een stuk interessanter.

BEN



Mijn schuld!



Dakloze UFO.



Amerika heeft weer de meeste.

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

- ▲ Strategie en aktie
- ▲ Fraaie dode aliens
- ▼ Kortzichtig uitgangspunt
- ▼ Onduidelijk speldoel



PC 6⁵

Prijs: ƒ 139,00 • Fabrikant: Microprose • Systeemvereisten: 386-20 • 2 Mb RAM 12 Mb schijfruimte • muis • Soundblaster en Adlib ondersteund.

CORRI

Verzoek van Gametek: of we Corridor 7 niet te veel met Doom willen vergelijken, want Corridor is gebaseerd op dezelfde techniek die in Wolfenstein werd gebruikt en mist dus de geavanceerde 'engine' die Doom tot zo'n groot succes maakt. Corridor biedt, aldus Gametek, "meer van hetzelfde voor een zeer aantrekkelijke prijs". Goed, we zullen het verzoek proberen in te willigen.

MARS OPENT DEUREN

Het verhaal van Corridor 7 niet vergelijken met dat van Doom zal in ieder geval niet lukken aangezien beide verhalen vrijwel identiek zijn. "Een team van wetenschappers keert terug van Mars in het bezit van een groot metaalachtig object. Het voorwerp explodeert in een stralende 'gateway' die onze aarde met een andere planeet verbindt. Een leger van buitenaardse wezens stroomt door de poort naar binnen; de invasie van de aliens is begonnen.
Jij bent een agent van de Special Forces. Je opdracht: elimineer alle vijandelijke wezens, level voor level, op elke mogelijke manier." Een bekend gegeven dus, maar dat is niet echt een minpunt, want bij dit soort schietspellen doet het verhaal er eigenlijk niet toe, waar het om gaat is of de strijd zelf een beetje okee is.

DOOMSTEIN

Stel je Wolfenstein voor met de sfeer, het geweldsniveau en de muurschilderingen van Doom, dan heb je een redelijk goed idee van Corridor 7. Hoe verder je doordringt in de militaire basis, hoe vreemder en feller je tegenstanders worden. Uiteraard krijg je gaandeweg de beschikking over steeds krachtiger wapens. Je begint met een Taser, een licht handwapen dat altijd geladen is maar alleen geschikt om de kleinere aliens af te knallen. Al snel krijg je een M-24 mitrailleur en op de hogere levels vind je met een beetje geluk een M-343 Tribarrel Power Blaster, een soort shotgun waarmee je de meeste tegenstanders met één knal naar de alienhemel stuurt. De rest van je aardse wapens bestaat uit een stel mijnen die je op strategische plaatsen kunt neerleggen om ook de sterkere aliens in één keer weg te vagen. Let hierbij wel goed op dat je er niet je eigen terugweg mee blokkeert, want de mijnen zijn neutraal: ze vernietigen vriend en vijand.

TE ZIEN OF NIET TE ZIEN

Vanaf het tiende level kun je ook twee verschillende soorten wapens op de aliens buitmaken, een Dual Blaster en een Plasma Rifle. Dit laatste wapen kun je overigens alleen maar op bepaalde levels gebruiken, wat het spel een stuk moeilijker en interessanter maakt, ook al omdat de munitie niet overal voor het grijpen ligt. De rest van je mogelijke uitrusting bestaat uit 'Armor', 'Adrenaline Boosts' en, heel leuk, een 'Visor'. Met deze Visor kun je schakelen tussen Normal Vision, Night Vision en Infrared Vision. Als nachtkijker heb je er niet zo veel aan, aangezien er nauwelijks echt donkere ruimten in het spel zitten. De infrarood mogelijkheid daarentegen is zonder meer spectaculair te noemen. In deze stand zie je namelijk alleen dingen die warmte afgeven. Het is vooral goed bruikbaar tegen de Eniram's, grote varkensachtige wezens die je anders alleen maar kunt zien op de momenten dat ze hun wapens afvuren.

BLIKKEN KUNNEN DODEN

Over aliens gesproken, ze zijn er in alle soorten en maten en hebben uiteraard maar één doel: jou vernietigen. Veel van de tegenstanders lijken een beetje intelligentie te hebben. Als je de kaart erbij haalt, zie je ze vaak reageren op jouw akties en bewegingen, wat betekent dat ze zich soms verdekt gaan opstellen en soms massaal tot de aanval overgaan; hèt moment om hier en daar een taktisch geplaatste mijn achter te laten en je ammovoorraad nog maar eens goed te checken.


Nog niet geschoten en dan al zo'n kop.


Een technicus noemen ze dat.


Uit het oog, in het hart dan maar.

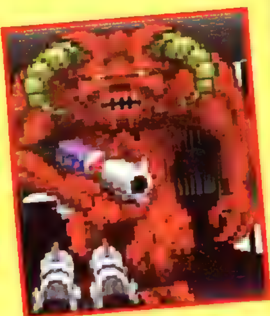

Hoezo bij de horens vatten?

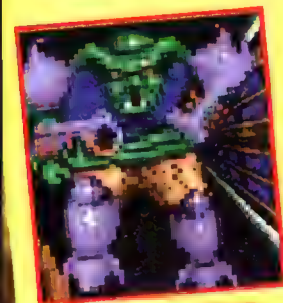

Gratis wapens als je ze neerschiet.

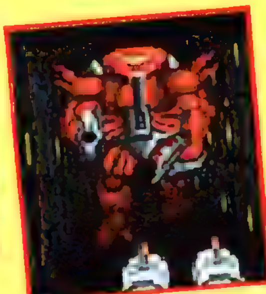
DOR 7



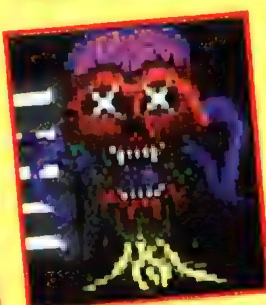

RODEX

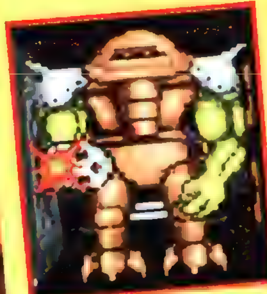

NIRAM


BANDOR


OTREBOR


TTOCS


SOLRAC


MECHANOID WARRIOR


TYMOC



Zo heet het dus.


Even de baas wakker maken.

In totaal zijn er negen verschillende soorten tegenstanders, en tien als je de lopende en vliegende ogen meetelt. Al deze vijanden kun je in vier moeilijkheidsgraden bestrijden: als korporaal, luitenant, kapitein of majoor. Als korporaal en luitenant wordt het je vrij gemakkelijk gemaakt doordat je een kaart van het level meekrijgt waarop naast de plattegrond ook alle aanwezige aliens staan aangegeven. Toch blijft er zelfs met dit hulpmiddel nog het een en ander uit te zoeken: op geen van de kaarten staan namelijk de 'secret areas' aangegeven. Wat je ook vergeefs op de kaart zult zoeken zijn de uitgangen naar de bonuslevels. Ik heb er zelf drie gevonden (op level 1, 10 en 25), maar ik weet dat er nog meer zijn.

DOODSKOPBEHANG

Corridor 7 bestaat uit dertig levels en een aantal bonuslevels. Tot en met het tiende level vond ik het eerlijk gezegd een beetje saai, vooral omdat het echt heel veel op Wolfenstein leek, maar dan met aliens in plaats van nazi's. Maar vanaf level 11 werd het leuk en vanaf level 20 werd het echt heel spannend. Dan kom je namelijk terecht in de wereld van de aliens, een bizarre Doom-achtige omgeving waar doodskopbehang razend populair is en de belichting rechtstreeks uit de hel afkomstig is. In die omgeving overleef je alleen als je niet vergeet om de paar minuten je spel te saven en je de vuurknop niet spaart.

Een heel mooie kruising tussen Wolfenstein en Doom, zo kun je Corridor 7 het beste omschrijven. De gebouwen hebben het simpele van Kasteel Wolfenstein, maar de tegenstanders, de gameplay en het geluid zijn onmiskenbaar op Doom geïnspireerd. Na een matige start wordt het spel gaandeweg steeds spannender, en qua graphics steeds mooier. Extra voordeel is dat Corridor 7 genoegen neemt met 8 Mb schijfruimte en 2 Mb RAM, terwijl het al op een 386-25 met aanvaardbare snelheid is te spelen. De redelijke prijs in aanmerking genomen is dit spel een heel geschikte keus voor iedereen die niet genoeg kan krijgen van schieten in 3D. BEN

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

▲ Lijkt op Doom en op Wolfenstein

▲ Gevarieerde tegenstanders

▼ In het begin beetje saai

▼ Slappe alien-baas

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP



8⁵

PC

Prijs: ƒ 99,50 • Fabrikant: Gametek
Systeemvereisten: minimaal 386-16 • 2 Mb RAM • 8 Mb schijfruimte
DOS 5.0. • Geluidskaart en joystick aanbevolen.

PINBALL DREAMS 2

In het derde nummer van vorig jaar gaf ik hoog op van Pinball Dreams, een van de betere flipperspelen van dat én van dit moment. Onverwacht kregen we van 21st Century Entertainment de sequel toegestuurd die, zoals het een sequel betaamt, Pinball Dreams 2 heet. De vraag is dan: is de opvolger beter of slechter dan het eerste deel?

MAG DE MUZIEK UIT?

Om de vraag uit het intro maar meteen te beantwoorden: wat de kasten zelf betreft is deel 2 niet beter of slechter dan deel 1, alleen anders (ja, logisch hè). De geluidseffecten zijn echter spectaculair vooruit gegaan, en alleen al daarom bijna de moeite van het aanschaffen waard. Ik schrijf 'bijna', want bij de werkelijk oorstrelende en verrassende geluidseffecten zit één groot nadeel: je kunt de muziek niet apart aan- of uitzetten. Nu is het wel zo dat de muziek zelf zeer goed aan te horen is, maar mij persoonlijk gaat het vrij snel vervelen om iedere keer tijdens een potje flipperen dezelfde muziek te horen. Sterker nog, ik flipper graag helemaal zonder muziek omdat je dan veel beter hoort wat je op de kast aan het doen bent. Groot minpunt dus, die muziek. Daar staat wel tegenover dat je nu eens geen luxueuze geluidskaart nodig hebt om te kunnen genieten van de spectaculaire geluidseffecten: door de PC-speaker klinkt het bijna net zo goed als door de stereo-installatie.

Net als deel 1 bestaat deel 2 uit vier verschillende kasten: de Neptune (zeg maar de zeekast), Safari (flipperen tussen de wilde dieren), Revenge of the Robotwarriors (tja, een robotkast dus) en Stallturn (een kast die is versierd met vliegtuigjes en zo). Elk van deze kasten is compleet anders, dus wat dat betreft is er variatie genoeg.

Wat ik wel eigenaardig vind, is dat je Pinball Dreams 1 al op je harde schijf moet hebben staan om deel 2 te kunnen spelen. Het is dus geen zelfstandig spel maar een uitbreiding. Dit vind ik eigenaardig omdat de fabrikant zo vriendelijk was ons een aangepaste versie te sturen waardoor wij deel 1 niet nodig hadden. Waarom dat gemak niet aan gewone stervelingen wordt gegund is me niet helemaal duidelijk en lijkt me om commerciële redenen eigenlijk niet zo slim; de marketingmensen van 21st Century Entertainment schrijven vol trots dat ze inmiddels meer dan een half miljoen flipperspellen hebben verkocht en ze verwachten dat dit aantal met deel 2 boven het miljoen zal uitkomen. Ze denken daar blijkbaar dat iedereen die deel 1 al had, onmiddellijk deel 2 zal kopen. Het zij ze gegund maar het lijkt mij toch slimmer om mensen deel 2 te kunnen laten spelen zonder ze te verplichten ook de voorganger te kopen. Maar ja, gelukkig hoef ik de spellen niet te verkopen, ik hoef ze alleen maar te spelen en in dit geval doe ik het, ondanks de verplichte muziek, heel graag.



Revenge of the Robotwarriors.



Wie het eerste deel van Pinball Dreams al had, heeft zeker geen slechte koop aan deel 2. De vier nieuwe kasten verschillen voldoende van de eerste vier, de kasten zelf spelen minstens net zo prettig als de oude en de geluidseffecten zijn echt spectaculair te noemen. Met een optie erbij om zonder muziek te spelen zou het een perfecte uitbreiding zijn, maar die optie is er helaas dus niet.
BEN

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	9,0

- ▲ Totaal verschillende kasten.
- ▲ Zeer fraai geluid. Speelt net zo soepel als deel 1
- ▼ Muziek kan niet apart uit
- ▼ Uitbreiding, geen zelfstandig spel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



8

PC

Prijs: ƒ 60,- • Fabrikant: 21st Century Entertainment • Systeemvereisten: 286-20 of beter (386 sterk aanbevolen) • 560 Kb RAM 2,5 Mb schijfruimte. • Originele Pinball Dreams moet al op de harde schijf staan.

CANNON FODDER

Toen het spel binnenkwam op de redaktie zag het er uit als een goedkoop truttig pokkespelletje. Zo een dat je installeert, even speelt en vervolgens weer meteen van je harddisk wist, weetjewel. Alleen de verpakking al ziet er uit als van een pseudo-game uit de leeftijdscategorie 4+. Fout! Cannon Fodder is melig, verslavend, uitdagend en zelfs leuk!

Cannon Fodder wordt geïnstalleerd vanaf 3 HD-tjes en dat duurt niet meer dan 10 minuten. Een probleem diende zich aan toen ik het spel wilde opstarten: een fatal error 003 of zoiets verscheen op het scherm en mijn compie weigerde elke aktie. Het enige dat ik mocht doen, was een harde reset en dat doe ik toch niet zo graag. Het probleem zat in de intro van het spel, dus die heb ik eruit gehaald door in de cannon.bat het regeltje te wissen waardoor de intro werd opgestart. Het kan aan mijn computer liggen maar als het een fabrieksprobleem is, weet je wat je moet doen om het op te lossen.

Okee, ik kreeg het spel dus uiteindelijk aan de praat. De melige handleiding verzekerde mij van een oersimpel spel (ben ik zo dom dan?) dus vol goede moed greep ik mijn muis stevig vast. Dit is overigens het enige apparaat dat je tijdens het spel nodig hebt, geen toetsenbord, geen joystick, nada!

De missie die me werd opgelegd was eenduidig: 'kill all enemy'. Het uitvoeren is al net zo makkelijk: met de muis kan je soldaten sturen, ze laten schieten, granaatjes gooien, raketten afschieten, etc. Na enkele minuten stonden mijn overgebleven soldaatjes jubelend over het scherm te stuiteren en werden ze beloond met een hogere militaire rang.

Het spel wordt steeds leuker en moeilijker. Zo rond missie 3 (elke missie heeft een paar stages) beginnen de vijandelijke soldaten met raketten terug te schieten en bij missie 5 komen er voertuigen beschikbaar waar je in kan rijden.

De omgeving is afwisselend: grasvlaktes, bossen, ijsvlaktes, bergen, eilandjes, etc. Strategie is daarbij erg belangrijk: moet je wel of niet je troepen opsplitsen en moet je eerst de raketwerper uitschakelen en dan pas die gebouwen.



Cannon Fodder zal nog wel een tijdje op mijn PC blijven staan. Ik wil in ieder geval weten hoeveel missies er zijn en het schijnt dat er ook nog andere voertuigen beschikbaar komen in latere missies. Als je van Lemmings houdt en als je van semi-strategische oorlogspelletjes houdt is Cannon Fodder een 'must'! Verwacht geen spectaculaire graphics à la Doom of Ultima VIII maar wel een hoop meligheid en speelplezier.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 6,5

GELUID 7,3

- Vreselijk origineel
- Simpele controls (alleen muis)
- Verveeld niet snel



8,6



Hehuisje opgeblazen.



De recruits wachten met smart.



Niet met vuur spelen in de jungle!



Echte mannen kunnen tegen ijskoud water.

PC
Prijs: ƒ NNB • Fabrikant: Sensible Software / Virgin

DRAGON

Dragon's Lair is een oude rot in het vak. Zijn gloriedagen lagen in het begin van de jaren tachtig toen hij in de gedaante van een massieve kast in arcades, snackbars en jongerencentra menig gulden opslurpte. Nu, ruim tien jaar later, wordt de inmiddels beproefde formule middels de CD-Rom aan de veeleisende spelletjes-consument van de jaren negentig ter beschikking gesteld.

ZWAAR BEROEP

Dirk Durfal is ridder. Een nobel beroep maar ook keihard werk. In de middeleeuwen is het nu eenmaal gebruikelijk dat als een prinses gekidnapt wordt door duistere machten, een ridder z'n leven waagt om het wicht te redden. Gewapend met zijn uit het edelste metaal gesmede zwaard moet Dirk de lieftallige Daphne uit de klauwen van een gruwelijke draak ontfutselen. Het uit zijn krachten gegroeide reptiel heeft zich verscholen in de Dragon's Lair in een immens spookslot.

KOM MAAR TEVOORSCHIJN DRAAKJE

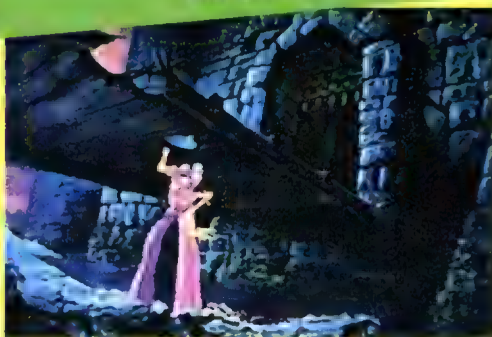
Alvorens je dit beestje kan fileren zul je hem eerst moeten traceren. Tijdens de zoektocht door de schachten, catacomben en kerkers van het kasteel loert het gevaar in alle hoeken. Een bijkeuken verandert binnen een seconde in een vuurzee. In de eetzaal word je van alle kanten aangevallen door wurgslangen. Weet je op het juiste moment (en dat is bij dit spel een kwestie van honderdste van seconden) de juiste move te maken en kom je veilig op de gang, dan stormt er plotseling een spookridder op je af en bestaat er opeens geen zwaartekracht meer. Niets is wat het lijkt in dit behekste perceel.

WINTERSLAAP

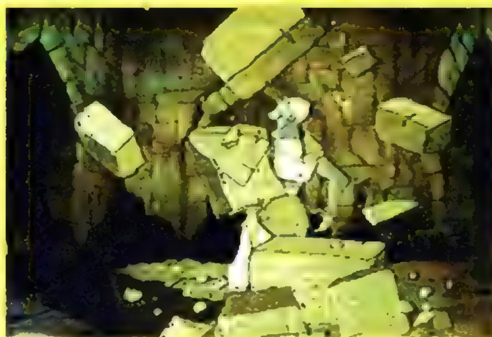
De duivels draak misbruikt al zijn magische krachten om Dirk een lesje te leren. Als je na weken spelen, en je jezelf minstens een paar miljoen keer hebt zien sterven, de Dragon's Lair bereikt, blijkt dat beest in een soort winterslaap te zijn. Aan Dirk de taak om eerst te zorgen dat het kreng niet wakker wordt. Iets wat natuurlijk niet te doen is. (Niet omdat jij iets verkeerd doet maar omdat het spel zo geprogrammeerd is dat het beest uiteindelijk toch ontwaakt). Met de precisie van een hersenchirurg moet je nu jouw prikkertje in de zachte buik van de draak steken. Met de prinses op je rug kun je daarna in de zee van bloed naar de uitgang zwemmen.

LULLIG ZWAARDJE

Een prachtig sprookje. Maar er klopt natuurlijk geen hol van. Hoe kan je in godsnaam met een lullig zwaardje zo'n hoeveelheid demonen, duistere ridders en draken te lijf gaan? Een operatie als deze vraagt om laserguns, turbo-boosts en vuurballen. Het is praktisch onmogelijk om zonder volkomen gefrustreerd te raken Dragon's Lair uit te spelen. Superheld zijn in de middeleeuwen sucks!



Je eerste bijna-dood-ervaring heb je al voordat je binnen bent.



In de ontvangsthal word je uitbundig begroet door het plafond.



Een moordlustige ragoût heeft het op je croutons gemunt.



Deze duivelse soepdamp kent geen genade voor Dirkie.



Brandend zand in de bijkeuken.



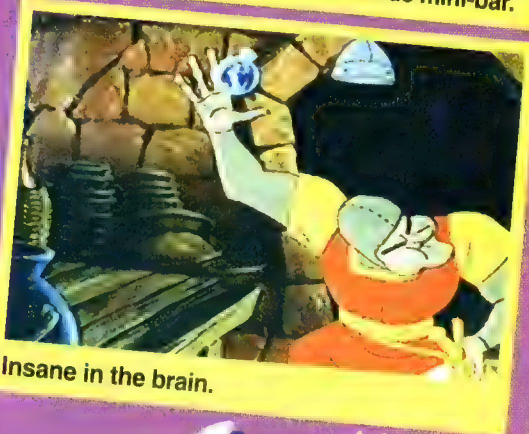
Wurgplanten in de zithoek.

PC CD-ROM
Prijs ƒ 119,50 • Fabrikant: Ready Soft

'S LAIR


Even een opkikkertje scoren in de mini-bar.


Vriendelijk drankje met een pittige nasmaak.


Insane in the brain.


Spoelt u maar...

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

Klassiek

Stugge bediening

Frusterend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

7,5

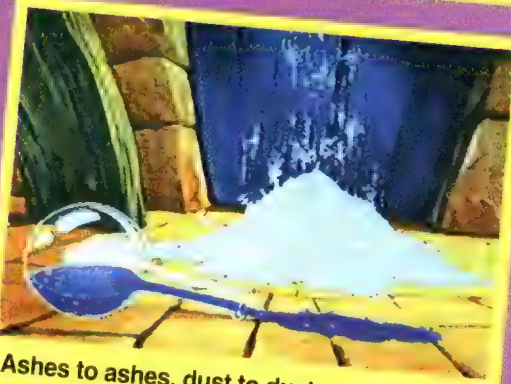
8 million ways to die, choose one




Drank...


... maakt meer kapot...


... dan je lief is!


Ashes to ashes, dust to dust.

Natuurlijk overtreffen de graphics en het geluid van de CD-Rom die van het bejaarde origineel. De technologie van de jaren negentig is nu eenmaal geen kattepis. Maar het nadeel is dat je niet het gevoel hebt dat je een spel aan het spelen bent. Je bent beland in een tekenfilm die semi-interactief is. Het ziet er allemaal zo prachtig uit dat je vergeet om de weinige moves die je kan maken ook daadwerkelijk uit te voeren. Ik wil op mijn tweeëntwintigste geen oude zak lijken maar dingen worden er niet altijd beter op wanneer je ze moderniseert. Maar goed, als je alleen de film kent, heb je er geen moer aan dat iemand je vertelt dat het boek beter was. Het blijft een klassieker.

KEES

NINJA GAIDEN III



Het heeft even een tijdje geduurd (understatement van het jaar!), maar Lynx-bezitters kunnen eindelijk weer eens een nieuw spel in hun apparaat steken. Als ze dat willen tenminste, want Ninja Gaiden III is niet bepaald een spel dat gunstig afsteekt ten opzichte van eerdere Lynx-spellen. Maar ja, het is tenminste weer eens iets anders dan steeds dezelfde spellen moeten spelen.

MY NAME IS... RYU

Waarom zo veel hoofdrolspelers in computerspellen de naam Ryu dragen, is me een raadsel. Waarschijnlijk is het een erg veel voorkomende naam in Japan. Ook in Ninja Gaiden III speelt weer ene Ryu Hayabusa de hoofdrol. Tijdens de intro zien we eerst hoe Irene Lew, een CIA-agente, gedood wordt tijdens missie 'Cardinal'. De dader lijkt in eerste instantie haar collega Ryu te zijn. Vervolgens zien we echter hoe Ryu verklaart onschuldig te zijn en niet te zullen rusten voordat hij Irene's echte moordenaar heeft gevonden. Hij verdenkt de beruchte Demon Clan (toevallig ook nog eens de moordenaars van zijn vader) de hand te hebben gehad in Irene's dood en gaat dus op zoek naar hun geheime schuilplaats.

MANGA GRAPHICS

De intro ziet er dank zij de Manga graphics gelikt uit, maar daarna gaat het snel bergaf met het spel. Ninja Gaiden III is een platformspel dat bestaat uit vier levels, ieder met een eindbaas. Aan het einde van level 1 wacht bijvoorbeeld een confrontatie met de Mantiss Warrior, die bewapend is met twee sabels en vuur spuwt. Vervolgens wachten nog Night Diver (die vliegen kan), Great Koganei (die zijn lichaam in tweeën kan splitsen) en Sandeater (waarover weinig meer bekend is dan dat het de leider van het stel is).
Ryu kan met zijn trouwe Dragon Sword flinke meppen uitdelen. Bovendien verzamelt hij onderweg allerlei extra wapens, die hij in geval van nood kan gebruiken. Bij die wapens zit een aantal heel aardige, zoals de Fire Dragon Balls, die Ryu's zwaard in een vuurbal veranderen. Ook de Vacuum Wave komt soms erg goed van pas, net als de Invincible Fire Wheel.

NINJA POWER

Om de extra wapens te gebruiken moet Ryu echter wel eerst over voldoende Ninja Power beschikken. Door de over de levels verspreide Dragon Spirit Crystal Balls open te slaan met z'n zwaard, kan Ryu zijn Ninja Power opvoeren. Behalve Ninja Power kunnen de Crystal Balls ook medicijnen bevatten, extra levens, of de felbegeerde Scroll of the Spirit of the Dragon. De laatste voegt in één klap maar liefst 10 eenheden Ninja Power toe aan Ryu's Power-meter. Behalve door middel van zijn wapens kan Ryu zich ook verdedigen door gebruik te maken van zijn sprongkracht. Als een ervaren Ninja kan hij zich bovendien vastklampen aan muren en ondersteboven hangen aan platforms.

RAPPORT

GRAPHICS	GELUID
4	6

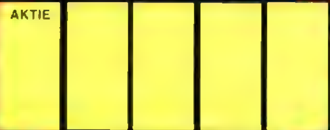
 Eindelijk weer eens een Lynx-titel

 Redelijke extra wapens

 Het ziet er niet uit

 Saai

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP







Het is dat we zo lang hebben moeten wachten op een nieuw Lynx-spel, anders was het cijfer waarschijnlijk nog wat lager uitgevallen. Ninja Gaiden III is namelijk geen al te sterk spel, vooral door de heel onduidelijke graphics en het oubollige spelidee. Het is dan ook al een spel uit 1991 en waarom het nu pas op de Lynx is uitgebracht, is een raadsel. Bij gebrek aan beter soms? Het is te hopen dat Atari binnenkort weer eens wat echte Lynx-spellen gaat uitbrengen, want hier zaten we dus niet op te wachten.

LYNX
Prijs: ƒ 99,- • Fabrikant: Tecmo

TOMCAT ALLEY

Ze zijn aan het experimenteren in computer gamingland. Aan de horizon dobberen krachtige technische mogelijkheden langzaam onze kant op waarmee de makers van spelen de eerste wankele stappen zetten in Full Motion video interactiviteit. TomCat Alley voor Sega CD is zo'n pas geborene. Sega is overigens al een tijdje aan het knutselen om een vorm te vinden tussen Full Motion video en interactiviteit. Denk aan Sewer Shark en Ground Zero Texas.

FLIGHT-SIM? NIET ECHT!

In de eerste instantie denk je dat TomCat Alley een Full Motion video interactieve flightsim is. Helaas is dat niet het geval. Het idee achter de meeste flightsims is dat jij als piloot het vliegtuig bestuurt. In TomCat Alley daarentegen fungeer je als co-piloot in de tweede stoel achter de kapitein die het kistje door de lucht jaagt. De handelingen die jij verricht, blijven daarom beperkt tot het navigeren en het neerhalen van vijandelijke straaljagers. Nou ja d'r komt wel wat meer bij kijken maar misschien moet ik eerst even het achtergrondverhaaltje verduidelijken.

SHADOW FIVE

De jachtvlieger met codenaam Shadow Five (Jij dus) wordt verzocht zich met grote spoed naar de geheime basis te begeven. Een pak en stropdas van de inlichtingendienst vertelt Shadow Five dat de 'Russen' al geruime tijd hun luchtmacht beetje bij beetje proberen te verkopen aan belangstellenden. Uiteraard gebruiken ze het geld om hun falende economie met financiële injecties op te peppen. Helaas valt dit economische pepplannetje niet bij alle Russische luchtmacht-officieren in de smaak.

Argwanend kijken zij toe hoe de Russische overheid hun speeltjes wegkaapt tot dat één kolonel het niet langer kan aanzien. Hij deserteert, jat enkele toestellen en zet zijn eigen luchtmachtje op. Bovendien weet de kolonel een gevaarlijk chemisch wapen in handen te krijgen waarmee hij enige narigheid dreigt uit te halen. Het wapen bevindt zich aan boord van een bommenwerper die door een aantal jachtvliegtuigen geëscorteerd wordt. Shadow Five heeft als opdracht in zijn Tomcat te stappen en hier een stokje voor te steken.

BEPERKTE INTERACTIVITEIT

Qua verhaal niets bijzonders maar zodra je geduldig de nogal sterk gebitmapte Full Motion intro hebt doorstaan, ontdek je dat de opzet van het spel anders is dan wat je gewend bent in een flightsim. 'Echte' beelden van opstijgende TomCats ondersteund met realistische geluiden die door de speakers schallen, schieten je als het ware het luchtruim in. Uiteraard begin je meteen knoppen in te drukken maar dat heeft geen zin. Full Motion interactiviteit vergt geduld.
Eerst zal je de gesprekken van de Wingman (In dit geval een vrouwelijke piloot) en je kapitein aan moeten horen. Vooral het geluid sleept je mee in het wereldje van de jachtvlieger. Radiopraat als "Shadow Five. This is Shadow three. Do you copy?" zijn gebaseerd op echte pilotenconversaties en creëren een levendige sfeer. Dit aangevuld met videobeelden van de piloot in kwestie doet je absoluut denken aan een film. Maar daar draait het niet om. Interactiviteit dat wil je. Onverwachts wordt je afgesnauwd door je kapitein die je vertelt dat je de Wingman moet antwoorden. Ah, de aktie begint. De cockpitview met


Kissie hè.

een simplistische HUD-display verschijnt. Links en rechts, onder in het scherm verschijnen zes knoppen waarvan eentje, de radio-knop, blinkt. Het 'vizier' bestuur je met de controlpad en de bedoeling is om de blinkende radioknop binnen een paar seconden in te drukken. Jij hebt dus de radioverbinding met de Wingman gelegd en de videoscènes volgen. Ondertussen scheren de kisten door de lucht en gillen de turbinemotoren door de luidsprekers. De interactie lijkt miniem.

VIRTUELE DOOD

Dan commandeert de kapitein plotseling dat je een Waypoint (navigatie punt) moet invoeren. Het vizier glijdt over de HUD naar het rode stipje, klik en de jacht wordt ingezet op de vijandelijke toestellen. Eindelijk gebeurt er wat. Ver-

RAPPORT

GRAPHICS 8,2

GELUID 9,4

 Nieuw soort sim

 Pittig

 Beperkte interactiviteit

HOUDBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



8[5]

MEGA CD
Prijs ƒ 159,00 • Fabrikant SEGA



Dit is je interface.

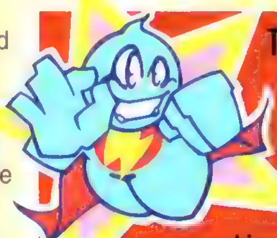


Die kreeg de volle laag.



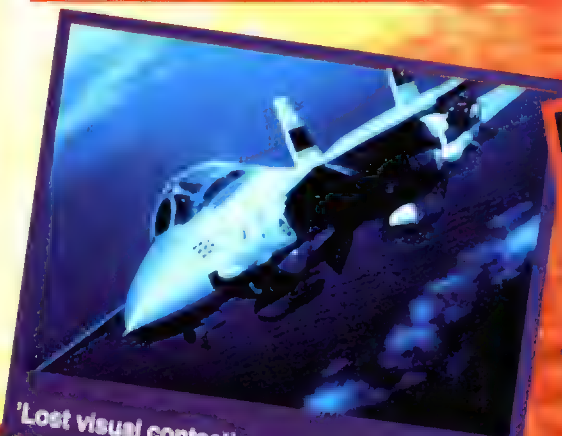
"This is your wingman".

volgens hoor je de melding "Boogies in range", drie rode pijltjes verschijnen op het scherm, je selecteert er één als Waypoint en de 'video' laat het toestel zien als het wegrolt in een stijle duik op de door jouw nieuw ingevoerde koers (invoeren is niet meer dan het pijltje klikken). De aktie verloopt nu zeer snel. De kapitein geeft voortdurend commando's, de scènes verspringen en plotseling verschijnt het vijandelijk toestel op de HUD terwijl je door een ravijn vliegt etc. "When locked, fire at will!" luidt het commando. Aan jouw de taak om het vizier te locken op het als een dronkeman door het luchtruim scherende vijandelijke kistje. Het valt niet mee maar een halve seconde lang glijdt het toestel door je vizier, kleurt rood en je vuurt de radar guided missile af. Beelden en geluiden van de afgevuurde raket en het exploderende toestel volgen. Succes! Je hebt er eentje neergehaald maar het gevaar is nog niet voorbij. Je selecteert een nieuw doelwit, de kist draait op koers en de strijd begint weer. Het lukt maar niet om de vijand te locken. Plotseling verdwijnt deze van de HUD. "Lost visual contact! Evasive!" De alarmen in de cockpit beginnen te gillen. De vijand zit achter je en heeft gevuurd. Je hebt een seconde of drie de tijd om de Evasive knop in te drukken of een ander Waypoint te kiezen. Het gaat allemaal erg snel, de beelden flitsen voorbij en net op tijd klik je evasive. Een video opname van een raket die rakelings langs het toestel scheert, gaat aan het scherm voorbij. Je probeert nogmaals de vijand te locken. Weer mislukt het. Paniek in de cockpit. Stemmen schreeuwen opgewonden. De vijand vuurt. Te laat. In Full Motion video zie je hoe je virtueel aan je einde komt.



TomCat Alley is een prachtig experiment waar nog wel het een en ander aan te verbeteren valt. De interactie is zeer beperkt maar wanneer het dan eindelijk zo ver is, dan is de aktie ook meteen goed. Jachtvliegtuigen scheren met hoge snelheden door het luchtruim en in het echt gebeurt alles dan ook razendsnel. Hetzelfde geldt voor dit spel. Je hebt slechts seconden de tijd om een kist neer te halen en makkelijk is dat absoluut niet. Faal je, dan bestaat er een grote kans dat je als een baksteen uit de lucht zal vallen. Nadeel echter is dat elke keer dat je dood gaat (en dat is vaak), je het spel opnieuw moet beginnen en keer op keer dezelfde video opnamen moet bekijken. Dat begint al snel de keel uit te hangen want de eerste echte aktie begint pas na een minuut of twee. De graphics van de Full Motion video zijn op het moment nog acceptabel maar wanneer de nieuwe compressie technieken als Mpeg echt doordringen, zullen dit soort graphics op slag antiek te noemen zijn. Het sterkste element van deze CD is het geluid waardoor je je echt in de pilotenstoel waant.

DAVID



'Lost visual contact'.



Achter je!



Jij beslist over leven en dood.



Hit!

BATTLE CORPS

Op een planeet ergens in onze melkweg, is een hels inferno aan de gang. De lucht is vergeven van uiterst giftige zwaveldampen en grote delen van de planeet zijn veranderd in plassen kokende lava. Staat de ster op het punt om zijn kritische massa te bereiken, blaast de planeet zichzelf langzaam op of zijn er andere duistere krachten in het spel? Het feit blijft dat deze planeet overspoeld wordt door een mechanisch leger dat, voorzien van de nodige beschermende pantsers, al het nog bestaande leven wil uitroeien. Alleen het Battle Corps kan daar een ferme stok voor steken.

HET CORPS

Becky Ojo, Jack Cutter en Dika A Young vormen de ruggegraat van het Battle Corps. Zij zijn de laatste hoop voor deze planeet. Met hun customized battlecrafts zullen zij het uit moeten vechten met het veredelde robot leger want alleen hun voertuigen zijn bestand tegen die extreme omstandigheden in de buitenlucht en alleen hun voertuigen hebben de vuurkracht om de overmacht die ze staat op te wachten, te lijf te gaan.

GROUND BATTLE CRAFT

De drie Corpsleden hebben hun verschillende eigenschappen zoals kracht en snelheid meegenomen in de customizing van hun Battle Crafts. Jij bent degene die aan het hoofd staat van het Corps en beslist welk Corpslid naar buiten gaat om te proberen een eind te maken aan die robot waanzin. Als je een keuze hebt gemaakt, zit je meteen als één van de leden achter de controls. Ondanks het technisch vernuft waarmee de Battle Craft is uitgerust, blijkt de cockpit vrij simpel te zijn ingericht. Het enige waar je je aandacht op moet vestigen, is de munitie-registratie, de plattegrond en de gear control. Simpel zat!

LET'S MAKE SOME NOISE!

Het munitie-arsenaal bestaat uit twee 100 mm. granaat werpers, anti-mijn bommen, target seeking missiles, sonic grenades en een krachtige vlammenwerper. Let alleen goed op de voorraad-aanduiding want je zult al je munitie nodig hebben in de onvermijdelijke bloedstollende gevechten met machines die nauwelijks onderdoen voor jouw vuurkracht. Toon je een waardig Battle Corps lid!



Betty, Jack en Dika.



Even een mijn uitschakelen.



Aaaaaargh!



RAPPORT

GRAPHICS 9,3

GELUID 10

- Lekkere riffs
- Uitzonderlijke graphics
- Erg realistisch



AKTIE — TAKTIEK

9,5

Power Premium

Wat mij als eerste opviel bij het spelen van Battle Corps was de [illegible] gave muziek die uit de speakers denderde. Heerlijke gitaar gejam waarbij de wahwah-pedaal niet wordt geschuwd. Ik waande me al in de cockpit van een Battle Craft, lekker ontspannen geïnstalleerd, met een walkman op mijn hoofd ter afleiding. Cool or what! Los van de muziek is Battle Corps een super spel waar menig Mega CD bezitter met smart op kan gaan zitten wachten. Dit spel wordt dan zeker verwacht. Wacht even met het kopen van andere spellen zodat je in ieder geval genoeg geld hebt om Battle Corps in je collectie op te nemen. THOMAS

MEGA CD

Prijs: ƒ 139,00 • Fabrikant: Core Design Ltd

DISPOSABLE HERO



Disposable Hero is zonder noemenswaardige tegenstand het beste schietspel voor de CD32. Dat komt vooral door de heel fraaie graphics (let maar eens op de weerspiegeling van je schip als je over het water vliegt) en de fantastische muziek. Ook de geluidseffekten verdienen het om op je stereo te worden afgespeeld. Jammer alleen (hoewel, het is weer eens wat anders) dat het zo moeilijk is. En als je dan eindelijk je naam in de high score tabel weet te krijgen, blijkt die weer eens niet bewaard te kunnen worden.

RENÉ

Als die Engelsen geen goede spellen kunnen uitbrengen voor de CD32, dan doen we het zelf wel. Dat is waarschijnlijk wat Laurens van der Donk, Mario van Zeist, Hein Holt, Arthur van Jole, Rick Hoekman en nog wat andere Nederlandse jongens dachten toen ze besloten te gaan werken aan Disposable Hero.

FIJNE JONGENS

Het is het begin van de 29ste eeuw en Star Trek is werkelijkheid geworden. De mensheid is het heelal aan het verkennen en stuit daarbij soms op gevaarlijke tegenstanders. In 2867 wordt een speciaal eliteteam gevormd om de bedreiging van een intelligente levensvorm uit het stelsel Meegan 12 te keren (zoiets als de Borg in Star Trek). Deze fijne jongens roeiden in een korte, maar hevige oorlog de halve Vrije Wereldbevolking uit en brachten de technologische omstandigheden op Aarde terug naar die van de twintigste eeuw. Het elite-team krijgt de pakkende naam D-Hero, ook wel bekend als Disposable Hero (wegwerpheld). Het D-Hero-team slaagt er aan de hand van gestolen werktekeningen in een proto-type van een buitenaards ruimteschip na te bouwen. Drie maal raden wie dat schip mag besturen.

PRIMA GELUID

Als je het spel start, kun je eerst kiezen op welk niveau je wilt spelen. Daarbij kun je kiezen uit makkelijk (=moeilijk), normaal (=zeer moeilijk), moeilijk (=bijzonder moeilijk) of arcade (=afgrijselijk moeilijk). Ook kun je instellen of je de muziek aan of uit wilt en hoe hard de geluidseffekten moeten staan. Meestal zet ik dan meteen de muziek uit, maar dat zou in dit geval zonde zijn. Disposable Hero heeft namelijk een fantastische soundtrack en prima geluidseffekten. Voor de rest is het gewoon een 'simpel' schietspel. Voor de insiders: we hebben hier te maken met een typisch geval van 'R-Type ontmoet Xenon'. Disposable Hero heeft flink wat geleend van het horizontale schietspel R-Type, met name het upgraden van je schip door allerlei wapens toe te voegen. Dat doe je door af en toe een bezoekje te brengen aan een fabriek, waar je aan de hand van onderweg gevonden blauwdrukken je schip kunt verbeteren. Denk er echter wel aan dat je schip gebonden is aan bepaalde afmetingen en mogelijkheden, soms moet je er bijvoorbeeld eerst iets van af slopen voordat je er iets nieuws voor in de plaats kunt monteren. De achtergronden en de meeste vijanden zijn zo weggelopen uit een andere klassieker: Xenon. Vooral de organische achtergronden kwamen me heel bekend voor. Niet dat dat wat uitmaakt, want het resultaat is zoals gezegd een prima blaster die er heel verzorgd uitziet. Het is wel vrij moeilijk, maar gelukkig is er een trainingsstand waarin je de eerste drie levels kunt oefenen.

RAPPORT

GRAPHICS	8
GELUID	8,9

- ▲ Veel extra wapens Nederlands produkt
- ▲ Luister maar eens via je stereo
- ▼ Zelfs op het makkelijkste niveau is het moeilijk
- ▼ Vijanden verschijnen altijd op dezelfde plek

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

85



David tegen Goliath.



Upgraden van je toestel in de fabriek.



Achteruit jij!



Vraag niet wat het is, knal het gewoon neer.

Prijs: ƒ 89,- • Fabrikant: Gremlin Graphics Software

THE 7TH GUEST

Kwaliteitsspellen op de CD-i; dat is wat Philips ons belooft. The 7th Guest is één van de spellen waarmee men denkt deze belofte in te lossen. The 7th Guest is wel een spel waar je de FMV-cartridge voor nodig hebt, maar dat is ondertussen haast standaard geworden voor elk noemenswaardig CD-i spel/applicatie. Video en audio zijn in The 7th Guest van hoge kwaliteit, maar is er aan de derde belofte voldaan: betere gameplay?

HET VR-GEVOEL

Meteen wordt duidelijk dat het interessantste aan 'the 7th Guest' de graphics zijn. Door het gebruik van de FMV-Cartridge (voor Full Motion Video) lijkt het wel alsof je achter een échte Silicon Graphics machine zit. Alhoewel er telkens een pauze zit van ongeveer één seconde tussen het moment dat je een richting kiest en het moment dat het beeld in beweging komt, geeft het manoeuvreren toch een VR-achtig gevoel.

KUNSTIG GEVANGEN

Naast de acteurs en actrices zijn er meer animaties die het geheel indrukwekkend maken. Op de eerste verdieping van het huis hangt net boven de trap een schilderij waar je op kunt klikken. In het schilderij blijkt een gevangen geest te zitten die probeert naar buiten te komen: zijn gezicht en handen drukken het doek naar buiten. Dit angstaanjagende gebeuren is prachtig, haast levensecht, geanimeerd. Wat enigszins tegenvalt is het spel zelf. Behalve zoeken in het gebouw naar deuren die opengaan en het aanschouwen van (echte) videobeelden, blijft er maar één ding over om te doen: puzzeltjes oplossen. Dit blijkt al gauw het enige spelelement te zijn van The 7th Guest. De puzzels zijn niet bijster interessant: 'vorm een zin door in een spiraal van letters telkens 3 of 5 stappen voor of achteruit te doen' en 'zet op een schaakbord acht koninginnen op het veld zonder dat ze elkaar kunnen slaan'. En zo zijn er meer maar echt spannend wil het niet worden.



The sky is ruddy, your fate is bloody!



Nee, ik heb hoogtevrees!

RAPPORT

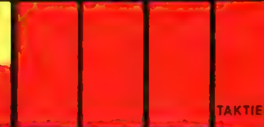
GRAPHICS 9,3

GELUID 8,9

 De tot nu toe mooiste CD-i graphics

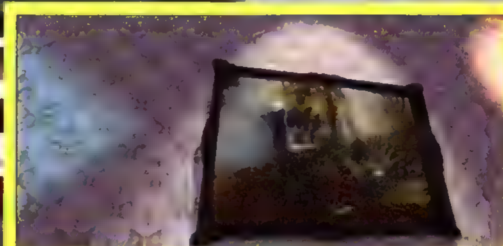
 Muziek van filmkwaliteit

 Is dit een spel of een schouwspel?





7



Bedoelen ze dit met 'moving pictures'?

Van The 7th Guest moet ik zeggen wat de laatste tijd over veel spellen wordt geschreven (vooral CD-i spellen): grafisch ziet het er weer verbluffend uit, de muziek is van een prachtige kwaliteit en er is echte 'speech'. Wat ontbreekt is een spannend spelelement en dat is jammer. Het lijkt wel alsof de programmeurs van tegenwoordig alleen nog maar waarde hechten aan visueel spannende games. Op zich een goede truuk: de koper ziet het spel voordat hij/zij het werkelijk speelt en de prachtige graphics doen hem naar de portemonnaie grijpen.

BJØRN



Luitjes leuteren langdradig.

CD-i

Prijs f 139,95 • Fabrikant: Philips Interactive Media / Trilobyte

EEUWIG

Deze keer publiceren we bij wijze van uitzondering in deze rubriek ook een tip die weliswaar bij ons niet werkte, maar bij de inzender blijkbaar wel. Het is een manier om Goro of iedere andere vechter te spelen in de PC-versie van Mortal Kombat. Bij ons werkte het dus niet, maar wie weet hebben sommigen van jullie meer geluk. Ander nieuws: de eerste Doom-editors zijn in het land gesignaleerd. Daarmee kun je zelf nieuwe levels maken of oude levels veranderen. Er is kortom weer genoeg te doen deze zomer.

Wat natuurlijk ook een leuk vakantiewerkje is: tips insturen naar deze rubriek en wellicht een spel naar keuze winnen. Minder leuk maar soms noodzakelijk: bellen naar een van de volgende tiplijnen.

Nintendo Servicelijn
03402 - 54490

Sega Megaphone
(ƒ1,- p/m)
06-34033034

Altijd interessant: het adres waar je al je tips, truuks en cheats kwijt kunt.

Power Unlimited
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

Mysteries



PC
MORTAL KOMBAT

Coen uit *Maassluis* stelde ons een paar vragen. In ruil voor een antwoord gaf hij een tip waarvan hij zei dat je er onbeperkte credits mee krijgt, namelijk DIM intikken tijdens het optiescherm. Coen, je vragen hebben we doorgegeven aan onze Kracht Prof, maar je tip die klopt niet helemaal. Voor onbeperkte credits, oftewel Freeplay, moet je tijdens het optiescherm in hoofdletters DIP intikken. Dan krijg je 9 zogenaamde dip-switches te zien die de volgende opties activeren (we hebben ze bijna allemaal ontraadseld):

0 fatalities aan/uit
1 bloed aan/uit
2 muziek aan/uit
3 advertentie aan/uit
4 fatalities aan/uit
5 freeplay aan/uit
6 stem presentator aan/uit
7 onbekend
8 stem aan/uit

Mortal Kombat op de PC blijft raadselachtig wat betreft z'n geheime codes. Om te beginnen komen we er dus maar niet achter wat optie nr. 7 inhoudt. Verder moet het spel volgens de handleiding nog veel meer geheime opties en codes bevatten. Die willen wij graag allemaal weten!

Diederik uit *Oosterbeek* leek een echt spectaculaire tip te hebben waarmee je naar willekeur Goro, de Rode Ninja of elke andere figuur uit Mortal Kombat kan spelen. Zijn tip komt erop neer dat je in de MK-directory heel simpel de namen van de bestanden van de diverse vechters met elkaar verwisselt. Enige probleem: bij ons werkte het niet, we kregen telkens weer de mededeling dat het betreffende bestand 'corrupted' was.

Omdat we niet zeker weten of dit ligt aan een bepaalde PC-configuratie (bij Diederik zelf lijkt het wel te werken) geven we jullie toch zijn tip. Misschien werkt het bij sommige van jullie wel. Als het niet werkt, geef de bestanden dan gewoon hun oude namen terug.

Waarschuwing: probeer dit niet met de originele diskettes en onthoud nauwkeurig welke bestanden je een andere naam geeft.

Ga naar de Mortal Kombat-directory en tik:

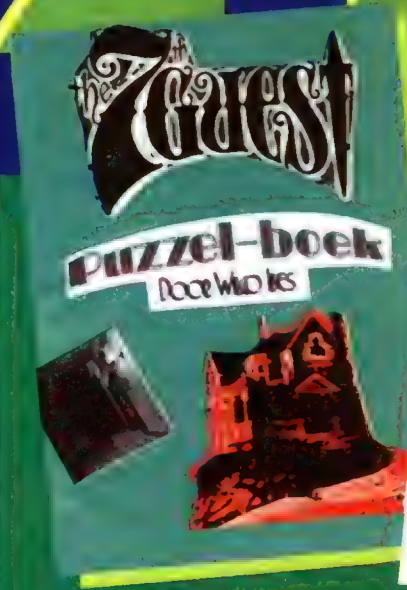
REN KANO.GRA K.GRA (enter)
REN GORO1.GRA KANO.GRA (enter)
REN K.GRA GORO1.GRA (enter)

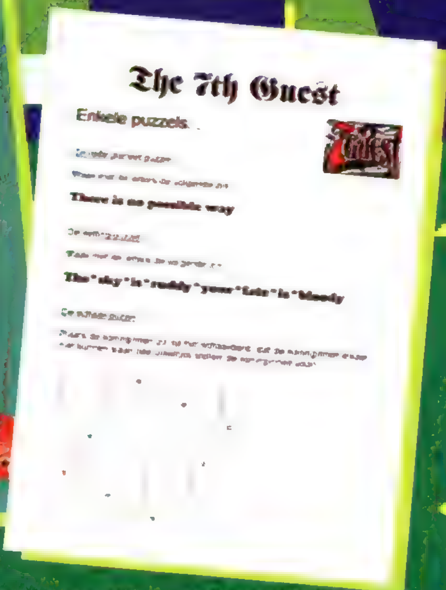
Start nu het spel en kies Kano. Als het goed is, ben je nu Goro. Om de Rode Ninja te worden, tik je het volgende:

REN KANG.GRA K.GRA (enter)
REN NINJA.GRA



Tip van de Maand




The 7th Guest

Enkele puzzels

There is no possible way

The*sky*is*ruddy*your*fate*is*bloody

Hard werken moet beloond worden. Daarom gaat het spel naar keuze voor de Tip van de Maand deze keer naar Wilco Ibes uit Landsmeer. Hij heeft namelijk een prachtig 'Puzzelboek' gemaakt waarin de complete oplossing staat van The 7th Guest, mooi en overzichtelijk vormgegeven en fraai geïllustreerd. Zijn inzending is te omvangrijk om hier helemaal te laten zien, maar bijgaande illustraties geven een aardig idee. Wilco, bedankt voor de moeite en gefeliciteerd. Laat ons nog wel even weten welk gratis spel je kiest.

KANG.GRA (enter)
REN K.GRA NINJA.GRA (enter)
Start je spel en kies Liu Kang. Als het goed is, ben je nu de Rode Ninja. Als deze truuk werkt, kun je de betreffende regels ook achter elkaar invoeren. Als je dan in de 2-speler optie Kano vs Liu Kang kiest, krijg je Goro tegen de Rode Ninja!

Monstermanieren

PC
DOOM

Dacht Ben toch echt zo'n beetje alle Doom-cheats te hebben gegeven, snapt Sander uit Oudesluis er nog niets van. Nou Sander, voor jou leggen we het nog even uit. Je snapt niet wat we bedoelen met "?=s" (PU 4, jaargang 2, blz. 75). Tijdens het spel moet je IDBEHOLD intikken en een letter extra. Je wordt dus bijvoorbeeld supersterk door IDBEHOLDS in te tikken. Voor een stralingspak tik je IDBEHOLDR en voor bijvoorbeeld 30 seconden onkwetsbaarheid tik je IDBEHOLDV. Voor de rest van de mogelijkheden moet je nog maar even de bewuste PU lezen.

En wat je vraag betreft waarom we er geen weekblad van maken: zoveel toffe spelen verschijnen er nou ook weer niet dat we er wekelijks een blad mee zouden kunnen vullen. Daarbij komt dat onze loonbaas waarschijnlijk een attack zou krijgen als we iedere week een rekening voor verleende diensten zouden sturen (en de VNU-code voor onbeperkt krediet hebben we nog steeds niet gevonden).

Vincent uit Ameide, van wie we elders een Keen-tip publiceren, wil graag het nummer nabestellen waarin de bespreking van Doom staat. Vincent, dat is nummer 2, jaargang 2, maar wees gewaarschuwd: de plaatjes bij dat verhaal zijn helaas behoorlijk mislukt. Je hebt er waarschijnlijk meer aan om nummer 4 van jaargang 2 te bestellen, want daarin staan dus op blz. 75 alle Doom-tips en -cheats.

Dan kregen we nog een noodkreet van Rik uit Rosmalen. hij heeft Doom maar kan het niet spelen op z'n PC. Beste Rik, Doom onder Windows draaien is geen goed idee, want dat werkt gewoon niet. Het moet echt onder Dos. De melding 'insufficient memory' betekent dat je PC te weinig geheugen heeft om Doom te starten.



Je hebt minstens 4 Megabytes RAM-geheugen nodig om Doom aan de praat te krijgen. Heb je minder dan dat, dan zul je geld moeten uitgeven om extra RAM-geheugen te kopen (kost ongeveer 70 gulden per Megabyte). Het kan ook zijn dat je geheugenconfiguratie niet optimaal in elkaar zit. In dat geval kun je het proberen door je computer te starten met een 'boot' diskette. Hoe je zo'n 'opstartflop' maakt, kun je in vrijwel iedere officiële PC-spelhandleiding lezen.



EEUWIG

Dope

GAME BOY
KIRBY'S PINBALL LAND

Joachim uit Scherpdaal (B) is down met de flippervibe: "Druk tijdens het titelscherm tegelijk op rechts, select, A om naar de bazen te gaan en tegelijk op links, select, A om naar de bonusspellen te gaan. Wanneer het lukt, loopt er een witte of zwarte kat voorbij tijdens het Hi-scorebord.

Codes

PC
ALIEN BREED

Gijs en Sil uit *Raalte* schrijven ons: "De levelcodes hebben jullie al dus die geven we niet." Hoezo hebben we die al??? Maar goed, ze stuurden ons ook de holocodes en de cheatcodes.

Holocodes:
BODY
GRAB
BMHD
CMAP
DLTA

Cheatcodes:
LEAVING MR CHRISTMAS
CUT A DISK
KEY TO THE CITY
MR YALE OR WHAT
JUST CALL ME MOGGY
WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL
JESUS THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF
AHH BUT SHE SWALLOW IT
STEVIE WONDER
KNACKERED JOYSTICK
HARD BASTARDS
ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON
FUCK OFF
JANUARY SALE NOW ON
ALIENS ARE BENDERS
ST EMULATOR
KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY
PC SIMULATOR
I JUST LOVE TEAM 17 SOFTWARE
I WANT FISH
SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED
THE IRAQIS MADE THE WEAPONS
ELVIS MODE
ST USERS
STUART HODGKINSON
BBC
MARTYN BROWN
SPIDER

PC
GOBLINS 1

In het maartnummer gaven we de levelcodes voor Goblins 1, maar... zoals Wouter uit Pingjum opmerkt: "Als je deze codes gebruikt en in een ander level terecht komt, dan heb je misschien niet de volledige kracht. Misschien is dit voor sommige gebruikers erg vervelend." Inderdaad, er gaat niets boven een level beginnen op volle kracht. Daar zijn de volgende codes goed voor:
part 1: GVQWVWE
part 2: VQVQFDE
part 3: ICIGCAA
part 4: ECPQPCC
part 5: FTWKFEN
part 6: HZUDRFZ
part 7: DWNDHBX
part 8: JCJCJHM
part 9: ICVGCGT
part 10: LQPESJV
part 11: HNWVGKB
part 12: FTQKVLE
part 13: PCPLQMH
part 14: EWDGPNL
part 15: TCNGTON
part 16: TCVQRPM
part 17: IQDNKQO
part 18: KKKPURE
part 19: NGOGKSP
part 20: NNGWTTO
part 21: LGWFGUS
part 22: TQNGFVC



PC
COMMANDER KEEN 6

Een handige Keen-tip van Vincent uit Ameide, aangevuld door Joeri uit Nijkerk en Ewoud uit Amersfoort: tik tijdens het spel de volgende toetsen tegelijk in:
F10 + E - Level klaar
F10 + G - God mode
F10 + I - Extra punten en 99 kogels
F10 + J - Springen zo hoog en veel als je wilt
F10 + N - No clipping, oftewel dwars door de muren heen lopen
F10 + P - Pauze
F10 + S - Langzaam spelen
F10 + W - Warp naar een level naar keuze
F10 + Y - Geheime kamers laten zien

Joeri wil ook graag weten hoe je Wolfenstein kunt ombouwen. Wel Joeri, daar heb je een Wolfenstein-editor voor nodig; een speciaal geschreven programma waarmee je zelf levels kunt maken en veranderen. Er bestaan meerdere van dit soort editors, ze zijn allemaal shareware en op diverse bulletinboards verkrijgbaar, maar ze zijn niet echt makkelijk. Een andere manier is natuurlijk om een advertentie in de PU te zetten...

SEGA MEGA
MAZIN WARS

Volgens Needenees Herald snappen we er hier bij PU-quarters geen snars van. Okay, maar waarom? Herald valt meteen met de deur in huis (kaboem). Mazin Wars is volgens H. vele malen beter dan de SFjes en MKtjes van deze wereld en moet door de slimmere PU-lezer onmiddellijk worden aangeschaft. Met deze Action Replay tips wordt dit zeer moeilijke spel makkelijker te spelen.
FFEBD 90002: voor onbeperkte levens
FFCDE D0064: voor een onbeperkte levenslijn
En, om gelijk moeilijk te doen, moet je bij het optiescherm de laatste geluiden van de sound- en fx-test kiezen. Je hoeft nu alleen nog tegen de eindbazen.

MODE





KISS

PC
X-WING
Korte krachtige tip van Gijs en Sil uit Raalte: tik tijdens het vliegen [W][I][N] voor oneindige wapens en levens.

PC
DUKE NUKEM
Erik uit Capelle a/d IJssel vraagt om tips voor Duke Nukem en zowaar stuurt Arnaud uit Oud Beijerland er een: druk tegelijkertijd op Backspace en Page Down en je hebt alle sleutels en alle kogels! Werkt in ieder geval voor Duke 1.

PC
SIM CITY
Van Jorrit uit Heemskerk kregen we een tip die op zich niet zo bijzonder was, maar de manier waarop hij ons die tip gaf, is werkelijk prachtig. Hij heeft namelijk een programmaatje gemaakt waardoor je een alien in beeld krijgt waarbij op de achtergrond de tekst van z'n tip over het scherm rolt, en dat alles ook nog 'ns een keer begeleid door een aardig muziekje. Jorrit, 't is dat de tip zelf al een tijdje bekend is (druk Shift in en tik FUND voor een heleboel gratis Simgeld), anders hadden we jou inzending zeer zeker deze keer de Tip van de Maand gemaakt. Evengoed onze complimenten en ga zo door want nogmaals: je inzending vonden we echt heel cool!





TIP

MEGADRIVE
THE ADDAMS FAMILY
Een van de beste computerfreaks uit Leeuwarden, one Klaas, hoopt van harte de tip van de maand te hebben en doneert daarvoor twee tips.

1. Als je Game Over is en de keuze Quit/Continue volgt, loop dan helemaal naar links. Je zult merken dat je dwars door de muur kunt lopen en bij een geheime gang terecht komt. Daar zijn vier levens te pakken. Ga naar een level toe en je begint het spel met negen levens.
2. Als je in level 1 bij déja vu terecht komt, loop dan zover als je kunt naar links. Je ziet daar een vliegend hoedje dat je moet pakken. Vlieg naar een van de twee schoorstenen bovenop het gebouw. Ga in een van de schoorstenen (maakt niet uit welke) en je komt in een geheime wereld terecht.

Nee, Klaas, geen tip van de maand, maar blijf het proberen. Je bent goed op weg.

LevelSelect

MEGADRIVE
SONIC 3
Wanneer je je de MegaDrive hebt aangezet, moet je, wanneer 'Sega' klinkt en Sonic verschijnt, snel dit invoeren:
2 x boven
2 x beneden
4 x boven
Je hoort nu een belletje. Druk nu op het titelscherm op 'beneden' en er verschijnt een extra optie: de levelselect waarmee alle bekende levels plus enkele geheime- en de bonuslevels tot je beschikking staan.

De uitvinder van deze tip is Niels uit Egmond aan Zee.

Wemeldingenees Jeroen stuurde ons zijn Sonic 3 Action Replay bestand:
FFFE1-20005 - oneindige levens
FFFE2-10063 - oneindig ringen
FFFFF-A0001 - level ontwerp
FFFE1-0000X - level select, x= 1-6
FFFE1-1000X - act select, x= 1-2
FFFFB-1000X - aantal diamanten, x= 0-7
FFF76-300XX - 'versnelling'factor, xx= 00-FF
FFFE2-4000F - tijd stil





EEUWIG

Levelcodes

SNES
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

Van ene Beneden Nul en ook een Remco uit R'dam en een Mark uit Arnhem ontvingen we de levelcodes van Legend of the Mystical Ninja voor de SNES.
Level 2: 4K2yyy
Level 3: PJ4VhV
Level 4: PBJ"(hart)"
Level 5: Z+9HRH
Level 6: Z+nHTH
Level 7: 9;9;1p
Level 8: dz+!$+
Level 9: 4Lvln8Q

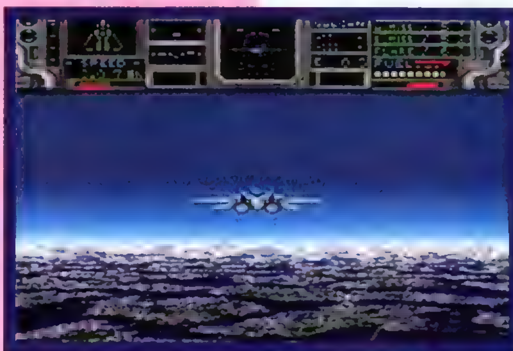
En de onderkoelde dude had nog ook nog deze tip voor TMNT Tournament Fighters voor de SNES:
Voor 10 continues in de story mode tik in bij het titelscherm:
B,B,B,A,A,A,X,X,X,X,X,X,X

SNES
SUPER AIR DIVER

Meer Dennis, nu uit Enschede. Tijdens het titelscherm dit invoeren: Y,B,A,B,Y,Y,B,A,B,Y,B, Start. Nu kun je met de knoppen A en X het aantal levens kiezen en met de knoppen B en Y kun je het level uitzoeken waar je wilt beginnen.

SNES
METAL MARINES

Het Roosendaalse duo Guido en Johnny verrijkte ons met enkele codes voor de metalen marinieren.
PNTM
HBBT
PCRC
NWTN
LSMD
CLST
JPTR
WBLR
PRSC
PHTN
TRNS
RNSN
ZDCP
FKDV
YSHM
CLPD
LNVV
JFMR
JCRY
KNLB



MOVES



STAR

GAME BOY
STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Van Remco uit Rotterdam ontvingen we ook de promotiecodes voor ST,TNG.
Ensign: Q
Lieutenant: Barclay
LT Commander: Tomalak
Commander: RO=Laren
Starship Captain: Locutus

SNES
STREETFIGHTER II

Een Game Genie code om de straatvechters vooruit te laten glijden, 'gekke bekke te laten trekke' en, wanneer de spelers dezelfde kant opkijken, afgevuurde vuurballen te laten terugstuiteren, ontvingen we van Rik uit Buskeshoeven. De code: 97A6-0767.

Codes

SNES
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

Yo! Marcel uit Moerstraten, je naam staat in de PU want de codes voor de Acclaimvoetbalsof zijn de enige manier om het spel uit te kunnen spelen.
1. KWBLDCVGD
2. 2GBLOCVLF
3. 2DBLKDVQB
4. 2RBL4DVVC
5. 2ZCLPCVZJ
6. 2!CL8CV3K (finale)

SNES
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

In RebelBase 2 (code GTLCNP) moet je bij de eerste lift die je vindt niet omhoog gaan maar er aan de rechterkant vanaf lopen. Je valt in een onderaardse gang waar je in het begin al 2 extra levens en 2 granaten powerups vindt (NB wel in de lucht schieten). Verderop in de gang vind je nog 2 blaster powerups en ongeveer 60 granaten. Achteraan in de gang liggen nog eens 5 healthswords en 5 hartjes. Om uit de gang terug naar boven te komen, moet je voor de deur gaan staan aan het begin van de gang en naar boven duwen. Je komt dan weer boven voor de lift te staan. Aldus Paul uit Oosterhout.

SNES
JAMES POND II

Eveneens uit O'Hout, van ene Tom, vette tips voor eeuwig succes. Neem in het begin van het spel (het kasteel) de spullen op het dak: 1. cake, 2. hammer, 3. earth, 4. apple, 5. tap. Je bent nu tien minuten onsterfelijk. Als je nu in een level op pauze drukt en 4 keer A doet, kom je in het volgende level. Wanneer je dan buiten beeld verschijnt of je kunt niet bewegen, doe dan: Pauze, A,B,A,B. Als je het beeld op z'n kop wilt zetten, doe dan: Pauze, A,B,B,A. En als je in het sportlevel spullen pakt, doe het dan in deze volgorde: lips, icecream, violin, earth, snowman. Dan heb je eeuwig leven.

Groeten uit Brabant



LEVEN

SEGA MEGADRIVE
CASTLEVANIA
"Ik ga jullie voorzien van een code waarmee je niet alleen een level-select activeert, maar ook nog eens mag beginnen met 30 levens, en de 'collision detector' is ook nog eens uitgeschakeld", dreigt Sven uit Appingedam en voegt de daad bij het woord: "Druk bij het titelscherm op, neer, neer, links, rechts, links, rechts, B en A."





SEGACD
NIGHTTRAP
"Het is 'n kleine tip," schrijft Erik uit Haarlem, "maar wel leuk voor de NightTrap verslaafden." Wanneer je dit roemruchte spel uitspeelt, zie je op een gegeven moment 'In Memory of Stephen D. Harboro' staan en daarna de foto. Bij die foto druk je zes keer op A en dan naar beneden. Je ziet een heel stuk fullmotion video.

Leuk

SNES
SUPER STAR WARS
Misschien is deze tip leuk, schrijft Dennis uit Utreg. "Komt ie: als je het spel speelt, druk dan in willekeurige volgorde AXY en B in en dan druk je op Start. Je krijgt de SoundTest en dan staat er 'Play me Loud'. Vervolg het spel en druk weer alle vier de knoppen en Start in en er staat 'Turn up the volume'. Herhaal het ritueel tot driemaal toe en de computer geeft de code XBBAY voor 5 continues. Deze code heb je alvast. Start het spel weer en druk (al)weer op de vier knoppen plus start. Nu geeft de compie de code YYXXABXA voor saven. Als je bovenstaande stappen doet in een ander level dan geeft de computer weer andere tips.
Een leuke code voor een heel leuk spel, dacht ik zo," eindigt Dennis. Laat het denken maar aan ons over en ja, hij is leuk.

MEGADRIVE
MORTAL KOMBAT
Gelukkig maar dat ik er ben' schrijft Sander uit Eindhoven, 'die PowerProf van jullie snapt er geen hout van: z'n bloedcode van MK klopt niet. Het is A,B,A,C,A,B,B. Get it?'

SNES
"Hi, hi, hi," hinnikt Remko uit Schagen: "Die SNES bloedcode met het plakken van een muntje op de cartridge was een 1 aprilgrap.' Gamend Nederland staat voor schut.

KISS

GAME GEAR
MICROMACHINES
Een extreem toffe KISS tip stuurde Menno uit Rijswijk ons. Kies bij 'select game' de optie 'challenge' en dan gelijk weer 'challenge'. Bij de kwalificatieronde (met de powerboats) moet je gewoon de ronde afsjeezen maar wanneer je bij de finish komt, moet je je snel omdraaien en achteruit de finish overgaan. De volgende ronden ben je twee keer zo snel als normaal.

Wreed

NBA JAM
Meer verborgen spelers komen aan het licht, zoals bijvoorbeeld:

P-Funk
- SNES: DIS, L,R, Start, A
- MegaDrive: DIS, Start + C

Warren Moon
- SNES: UWÒ, L,R, Start, A
- MegaDrive: UW°, Start + A

Weazel
- SNES: SAX, L,R, Start, X
- MegaDrive: SAX, Start + C

Kabouki
- SNES: QB°, L,R, Start, X
- MegaDrive: QB°, Start + A

Props voor Tim, Bart, Loony Magic Tim, Weegur en Ramon the Shadow.







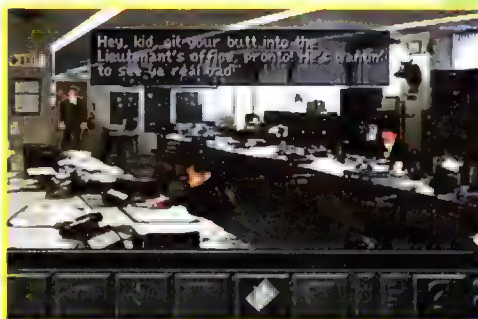
EEUWIG

Vraag en antwoord

VRAAG HET DE POWER PROF

Zit je met een brandende vraag of kom je absoluut niet meer verder in een spel? Roep dan de hulp in van de Power Prof. Al je vragen kun je bij hem kwijt en misschien, heel misschien geeft hij je persoonlijk antwoord. Wel beleefde brieven graag, want de Power Prof houdt van beleefde kinderen!

SCHELDEN DOET GEEN PIJN



O, o, wat stoer. Gijs uit Nuenen durft onze Powerkid zomaar Powershit te noemen. Hoe kom je erop? Even denken, hoor.... Gijs, je bent een supersaucijs, ha, ha, ha! Die vraag over Police Quest 1 beantwoord ik natuurlijk ook meteen niet meer, dus Sweet Cheeks Marie blijft wat mij betreft lekker in de bak zitten. Ha! Oké, vooruit dan maar weer. Als ik het me goed herinner moet je haar eerst laten uitpraten en vervolgens typen: 'HELP WITH THE HOTEL OPERATION'. Verlaat dan de gevangenis en rij naar Cotton Cove.

MARGRIET

Frans uit Ridderkerk gaat voortaan de Margriet kopen in plaats van Power Unlimited, als de Power Prof 'te zwak is om hem te helpen'. Eigenlijk ben ik bij dat soort opmerkingen altijd geneigd om het juist niet te doen, maar de Margriet kopen is wel een heel erg dreigement. Frans wil graag de cheat voor X-Wing nog eens herhaald zien, omdat ie dat nummer van PU nu net gemist heeft (je kunt oude nummers trouwens altijd nabestellen, Frans. Oeps, sorry, dat mocht ik dus niet zeggen van je!). Oké, gaat ie nog een keer: het ging erom dat je meteen kon beginnen met de Death Star missie door de 'Defect missie' bestanden te hernoemen (dus Defect.XWI en Defect.BRF worden Dstar3.XWI en Dstar3.BRF). Je moet dan wel eerst de Defect-bestanden een andere naam geven, bijvoorbeeld Defect.XYZ en Defect.ABC. Verder kun je jezelf met Escape onkwetsbaar maken.

EVEN WACHTEN...

Ook Belgen weten de weg naar de Power Prof te vinden. Robin uit Lennik is blijkbaar de leukste thuis, want hij begint midden in z'n brief opeens te bazelen over pizza's en even wachten.... Je kunt natuurlijk wel raden wat het antwoord is op je vraag over een bloedcode voor de Amiga-versie van Mortal Kombat, hè? Even wachten...., even wachten....

BLOEDEND KLEI

Wie wil er nou een bloedcode voor Clayfighter en Ranma 1/2? Percy uit Spijkenisse dus. En dat terwijl die spellen juist bedoeld zijn als tegenhangers voor het geweld in Mortal Kombat en Street Fighter II. Voor zover de Power Prof het weet, bestaat er dan ook geen bloedcode voor Clayfighter. Wel heb ik een paar leuke moves voor je. Als je als Blue Suede Goo speelt, moet je het volgende maar eens proberen: druk op Schuin rechts omhoog om te springen en druk op X terwijl je naar beneden komt om een Flying Belly attack uit te voeren. Druk dan op Rechts, Schuin rechts omlaag, Omlaag en R voor een Hair Blade en dan op Omlaag, Schuin links omlaag, Links en L om deze dodelijke move (35% damage) af te maken. Verder kun je in Ranma 1/2 als de bazen spelen. Dat doe je als volgt: druk op het titelscherm in een 1-speler spel op Omhoog, Rechts, Omlaag, Links, Omhoog, Select.

MASTER DRIVE?

Leendert uit Winterswijk heeft in een Sega-blad gelezen dat een belangrijk punt van de Master System is dat spellen compatibel zijn met de MegaDrive. Volgens Leendert's woordenboek is de definitie van compatibel echter: 'ook te gebruiken met andere computermerken'. Klopt Leendert, ik weet niet wat voor Sega-blad dat was, maar het klopt voor geen meter. Master System-spellen werken echt niet op een MegaDrive, het is zelfs schadelijk als je toch probeert een Master System-spel in je MegaDrive te stoppen. Wat het blad waarschijnlijk bedoelde, is dat via een converter (zoals de Powerbase converter) het wel mogelijk is om Master System spellen op je MegaDrive te spelen. Die converters zijn in de betere computerzaken te koop en zijn ideaal als je van een Master System overstapt naar een MegaDrive.



LEVEN

RONDSLINGERENDE LEDEMATEN

Een berichtje van Kees over Mortal Kombat II heeft Eric uit Groot-Ammers op het verkeerde been gezet. Kees was nogal enthousiast over het bloed en de rondvliegende ledematen in MK II, en bedankte Acclaim hartelijk voor het spel. De speelhalversie waar dit artikel over ging is echter van Bally/Midway. Het is dus niet zo dat een door Acclaim gemaakte SNES-versie opeens bloed en rondslingerende ledematen gaat bevatten. Jammer Eric, Nintendo houdt nu eenmaal vol dat we allemaal psychopaten worden als we een druppeltje bloed in een spel zien. En ja, natuurlijk recenseren we MK II zodra we hem in handen hebben, verwacht echter pas tegen het einde van het jaar een SNES- en MegaDrive versie! Dat geldt natuurlijk ook voor al die andere lezers die om nieuws over MK II vragen, zoals Raymond uit Den Haag. Die wil ook even weten wat er bedoeld wordt met een aantal Engelse termen die in artikelen over MK II stonden. Gaat ie, Raymond: high kick = hoge trap, high punch = hoge stoot, low kick = lage trap en low punch = lage stoot.



VLAGGEN UIT VOOR SEBASTIAAN

Sebastiaan uit Wateringen heeft het een en ander gelezen over de bloedcode voor Mortal Kombat op de MegaDrive, maar weet niet wat de diverse flags betekenen. Flags (vlaggen) worden door programmeurs gebruikt om opties in spellen aan te passen. De bloedmode is dan ook eigenlijk ontstaan uit een hulpmiddel voor de programmeurs, die tijdens de testfase allerlei dingen wilden uitproberen zonder dat ze het hele spel moesten doorworstelen. Simpel gezegd staat een flag op aan of uit, afhankelijk van de stand gebeurt er wel of niet iets.

De flags 0 t/m 7 in de bloedmode van MK staan als ze geactiveerd worden voor:
Flag 0: speler 1 kan speler 2 met één aanval doden (behalve tegen Goro, die pas in het tweede en derde gevecht in een keer wordt gedood).
Flag 1: idem, maar dan in het nadeel van speler 1.
Flag 2: Deze flag activeert de verschillende personages die voor de maan langsvliegen boven de Pit, zoals Peter Pan, een heks, de kerstman (dat beantwoordt ook meteen je vraag over de kerstman op z'n arreslee), een raket en een zeppelin. Als de speler z'n tegenstander in de Pit verslaat met een 'double flawless' en een finishing move, verschijnt Reptile.
Flag 3: Laat een gezicht boven de pit verschijnen met de initialen BYC.
Flag 4: Zorgt dat je voor ieder gevecht een aanwijzing krijgt over Reptile. Bovendien is je tegenstander sterk in het nadeel in de tweede en derde ronde van ieder gevecht.
Flag 5: Oneindige continues.
Flag 6: Laat de computertegenstanders altijd een finishing move uitvoeren.
Flag 7: Vecht alleen in de Courtyard tegen extra sterke tegenstanders.
Verder zoekt Sebastiaan nog een level select voor het MegaDrive spel Rocket Knight Adventures. Iemand een tip? De Power Prof heeft voor dat spel nog wel een paar andere leuke tips. Zo kun je een extra moeilijk spel spelen door achtereenvolgens zes keer op Omlaag, twee keer Omhoog, twee keer Omlaag te drukken als het Konami logo op het scherm verschijnt. Bovendien kun je het volgende doen: speel normaal en druk op een gegeven moment op Start om het spel te pauzeren. Druk nu zeven keer op Omhoog, een keer op Omlaag, drie keer op Links en een keer op Rechts. Als het goed is, beweegt nu het woord Pause om aan te geven dat het werkt. Reset je MegaDrive en wacht tot de demo begint. Het is nu echter niet de normale demo, maar jouw net gespeelde spel dat je als demo te zien krijgt!

KRIJG DE KLERE(N)

Hoe je de kleren van Largo kunt krijgen in Monkey Island II, dat wil Ronald uit Amersfoort graag weten. Geen probleem, Ronald, tussen haakjes staan de lokaties: loop om te beginnen naar de wasserij. Ga naar links en raap de emmer op. (Swamp). Kijk naar swamp. Gebruik de emmer bij het moeras om een emmer vol modder te krijgen. (Woodtick). (Largo's kamer). Sluit eerst de deur en plaats dan de emmer vol modder boven de deur. Wacht tot Largo binnenkomt zodat de emmer valt en Largo' s kleren vies zijn. Volg hem naar de wasserij en luister het gesprek af. Ga terug naar Largo's kamer en sluit de deur. Pak het wasserijbriefje van achter de deur. Ga naar de wasserij. Geef het briefje aan de oude man en je hebt Largo's kleren te pakken. Missie voltooid (althans, dit deel ervan). En sommige leipo's maar schrijven dat 'die Power Prof geen verstand van adventures heeft', Ha! en nog eens Ha!

ABSOLUUT NIET

Absoluut niet waar, Hajo uit Tilburg, de Game Gear blijft gewoon te koop en wordt echt niet uit de handel genomen. Over Aladdin voor de Game Boy is niets bekend, het is dus de vraag of die er ooit komt.

EEUWIG LEVEN

Vraag en antwoord

OPDONDER

Dave uit Haaksbergen wil graag weten of die geweldige Power Prof al tips heeft voor Sonic 3. Het antwoord daarop is: ja. Volgende vraag. Oké, oké, voor deze ene keer heb ik een heel klein tipje voor je: na het verslaan van een Badnik kun je extra bonussen verdienen door het bordje dat naar beneden komt in het midden van een level 'hoog te houden'. Laat Sonic het bordje steeds weer een opdonder geven, zodat het de lucht weer in vliegt. Iedere keer dat je dit doet, levert het je honderd punten op. Maar er is nog meer: als je namelijk het bord raakt vlak voordat het de grond raakt (dat moet je wel even oefenen), verschijnen er zo maar bonussen, zoals ringen of zelfs extra levens.

BART IN DROMENLAND

Bart uit Goes smeekt om hulp bij een 'klein' probleempje in Kirby's Dreamland op de Game Boy. In wereld 5 kan hij namelijk Mr. Dedede niet verslaan. Als je een Game Genie hebt, kun je op de volgende manier vals spelen: gebruik de code FA6-DBB-4C1 voor oneindige levens en FA4-63B-3C1 voor oneindige energie. Als je geen Game Genie hebt, tja, dan heb je inderdaad een probleem. Misschien zijn er lezers die Bart uit de brand kunnen helpen, zodat hij verder kan dromen?



NOG MEER ADVENTURES

Eehh, nu moet het toch eens afgelopen zijn met al die vragen over adventures, hoor. Nou wil Reza uit Amsterdam weer weten wat je eigenlijk op de vijfde dag moet doen in Police Quest III. Nou Reza, heel wat: om te beginnen vertelt je collega bij de LPD je dat hij probeert de misdaden te lokaliseren op de kaart. Je zet dus je computer aan en ziet dat er bewijsmateriaal is toegevoegd aan case 199145. Bekijk dit en ga dan naar het menu tools-map. Teken hier de vier bekende lokaties op de kaart: 341 East Rose, 280 West Palm, 392 South Sixth Street en 276 West Rose. Verbind de puntjes en je zult zien dat je een perfect pentagram hebt getekend. Het vijfde punt in dit pentagram is 200 East Palm. Er wordt een zoektocht naar Steve Rocklin gestart nadat je dispatch hebt gebeld. Voordat je het kantoor verlaat, lees je de notitie op het bord dat alle vrouwelijke agenten de volgende dag getest worden. Vervolgens ga je naar de psycholoog, die niet in z'n kantoor is. Dat geeft je de kans het dossier van Pat Morales te lezen, dat op z'n buro ligt. Op de derde verdieping krijg je een radarapparaatje voor je auto door Mike's buro aan te raken aan de rechterkant. Rij nu naar 200 East Palm. Je vindt een auto voor de deur van de Old Nugget Inn en werpt een blik naar binnen. Met het gereedschap uit je kofferbak weet je een stukje verf van de auto af te krabben. Plaats de radar onder de auto. In de inn ondervraag je de gasten totdat de tweede biljarter arriveert. Houd je pistool gereed want je herkent Steve Rocklin. Richt het pistool op hem als ie achter het biljart staat, want hij probeert je neer te schieten. Hij rent weg en ontsnapt in z'n auto. Achtervolg hem en zet je sirene en de radar aan. Het signaal stopt op de snelweg. Als je daar aankomt zie je ook waarom: z'n auto ligt op z'n kop. Gebruik nu eerst de 'highway flares' door deze op de grond te gooien. Doorzoek dan de auto en pak de autosleutels. De lijkschouwer arriveert en neemt het lichaam van Steve Rocklin mee. Gebruik de sleutels om de kofferbak van de verongelukte auto te openen. Je ontdekt vijf pakjes cocaïne die Pat onder haar hoede neemt terwijl jij met een agent praat. Terug bij de LPD stop je je gereedschap in de kofferbak, boek je het verfschraapsel in en ga je naar je kantoor. Daar vind je een briefje van Dr. Wagner waarin staat dat je Mary iedere dag moet opzoeken. Rij naar het ziekenhuis en de dag zit er op. .

SUPER SONIC ALL STARS?

Leuk idee, Egbert uit Bilthoven, maar Sega heeft geen plannen voor een Super Sonic All Stars. Maar wie weet, misschien doen ze het wel nu jij ze op het idee gebracht hebt. Super Mario All Stars was tenslotte een groot succes op de SNES, dus waarom niet? Mortal Kombat II bestaat nog niet op de MegaDrive, maar hij komt gegarandeerd. Het duurt alleen nog wel een tijdje, want MK II wordt zoals je weet pas tegen het eind van het jaar op de consoles verwacht.

BLACK HOLE

Vincent uit Zaandam is op zoek naar nog meer extra werelden in Starwing, behalve de Black Hole en de Lost Dimension. Helaas Vincent, er zijn geen extra werelden gerapporteerd aan de Power Prof, dus hier zul je het mee moeten doen. En dan heb je nog geluk, want er zijn stumpers die niet eens weten hoe ze bijvoorbeeld in de Black Hole moeten komen. Voor al diegenen (jullie weten wie ik bedoel!): lees PU 5 van vorig jaar er nog eens op na. Bedankt trouwens voor het sturen van de Street Fighter II-tip, Vincent. Hij had pas in zeventien andere bladen gestaan dus ik ben er erg blij mee. Nee hoor, geintje, blijf sturen die tips! Nu we het toch over Starwing hebben: Robin uit Vuren wil weten hoe je uit het The End level komt na het verslaan van de gokkast en de aftiteling. Eh, dat is dus geen level Robin, maar gewoon het einde van het spel. Je kunt wel de letters van The End nog even goed zetten, maar verder niets.

JAGUAR

Ali uit Utrecht is heel nieuwsgierig naar de Atari Jaguar (wie niet?). De Jaguar schijnt volgens de laatste berichten deze zomer naar Nederland te komen, we zijn heel benieuwd. Ali wil ook weten of Mortal Kombat II op de Jaguar zal verschijnen. Nee Ali, voor MK II zijn er helaas geen plannen, maar er is wel een uitstekend alternatief. Kasumi Ninja. De Power prof heeft een demo van dit spel gezien en het ziet er fantastisch uit. Hoe het in het echt speelt, is natuurlijk even afwachten, maar feit is dat er flink wat bloed vloeit in dit spel.



Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met
Bon Bec Media Nederland B.V., Treve Hoiting, 01830 - 33000; fax 01830 - 33533
voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

Wie wil er meewerken aan interviews over het spelen van computerspelletjes? Tel.: 020-6279160.

Te koop/te ruil: Game Boy compleet met oortelefoon + linkkabel + 8 spellen (o.a. SML 1, TMHT 2, Ducktales, Tetris, Bart Simpson etc.). Winkelprijs ƒ 775,-, vraagprijs ƒ 375,- of ruilen voor SNES met minstens 1 leuk spel. Interesse? Bel dan: 078-178855, vraag naar Jan Willem.

Te koop: 12 SNES spellen voor ƒ 550,-: Super Mario All Stars, Bubsy, R-Type 3, SF 2, Mortal Kombat, Tiny Toons, Turtles Tournament Fighters. Bel voor de andere titels: 01720-71200, vraag naar Michael. Of ruilen tegen Neo-Geo of Atari Jaguar.

Te koop: Nintendo spellen: Boulder Dash, Blue Shadow. Spellen apart ƒ 30,-. Samen voor ƒ 55,-. Tel.: 045-245178, vraag naar Ronald.

Te ruil: mijn Street Fighter 2 tegen jouw Super Multitap + 2 controllers. Ook te ruil: Super R-Type tegen Sim City. Tel.: 055-670263.

Te koop: Nintendo 8-bit spelletjes: Double Dragon I, Double Dragon II, Spiderman + 2 joysticks, Megaman II. Tel.: 02982-1073, vraag naar Mark.

Te ruil: diverse spellen, zoals: Wolf 3D, T2, PQ3, Duke Nukem 1 enz. Tel.: 036-5327921, vraag naar Frank.

Sega Mega CD 2 en Sega MegaDrive 1 te koop. Inclusief de Mega CD spellen Thunderhawk, Sonic CD, Jaguar XJ220, Ecco the Dolphin en Road Avenger en de MegaDrive spellen Altered Beast, Sonic 1 en Sonic 2. Geheel compleet. Vraagprijs ƒ 1000,-. Nieuwwaarde ƒ 1720,-. Tel.: 076-810796 (Breda), vraag naar Olaf.

Te ruil gevraagd: een Super NES met 3 spellen waaronder Fatal Fury, Super Marioworld en Zelda (een ander spel mag ook) en een converter en 2 joypads voor mijn Sega MegaDrive met 5 spellen, 2 joypads, stereo-boxen en veel Sega magazines. Interesse? Bel: 01840-16858.

Te koop of te ruil: MegaDrive met drie spellen (Ecco, Sonic 1 en the Terminator). Prijs ƒ 300,- of te ruil tegen een SNES met 3 spellen. Tel.: 01859-18086 (vraag naar Sebastiaan).

Te koop: een NES met 3 spellen (SMB III, Top Gun II, F15 Strike Eagle) en de advantage joystick met turbo en slow motion. Winkelwaarde ƒ 600,-, nu ƒ 300,-. Ik wil hem ook ruilen tegen een MegaDrive met 2 spellen. Tel.: 05738-1811, vragen naar Ruud.

Te ruil: Jurassic Park, Zelda III, SM World, SM All Stars voor de SNES. Tegen: Final Fantasy 2 of Secret of Mana of een ander leuk spel. Tel.: 04923-66091, Freek van Sambeek (Gemert).

Te ruil: NES 8-bit + 7 spelletjes (Ducktales, Powerblade, Metroid, Mario 1 & 2, Zelda 1 en Duckhunt) + 2 joypads + pistool + codes. Ruilen tegen een Sega MegaDrive 16-bits + één spel (liefst Sonic). Alles is in originele verpakking. Tel.: 02242-3408 (Oudesluis, N-Holland). Bel alsjeblieft!!!.

Te koop: Sega 8-bit spelcomputer + 5 spellen (o.a. Sonic 1 en 2, Michael Jackson) en 2 controlpads en bijbehorende apparatuur ƒ 200,-. Ook nog NES spellen te koop ƒ 30,- per stuk. Ook nog Super Vision + 4 spellen ƒ 75,-. Tel.: 013-636128, vraag naar Levon.

Te koop voor de SNES: NBA All-Star Challenge ƒ 60,-. Tel.: 01670-65729, vragen naar Richard (rond 17.00 uur).

Te koop: Aladdin voor de Sega 16-bit, 2 maanden oud en zo goed als nieuw voor maar ƒ 85,-. Ook te ruil tegen: Sonic 3, Jungle Strike, Landstalker, General Chaos of Zombies ate my neighbours. Ook te ruil Stealth en Shadow Warriors tegen Goal 2. Tel.: 036-5330198.

Ik wil Jurassic Park voor de Sega 16-bits ruilen tegen Mortal Kombat, Aladdin of The Addams Family voor de Sega 16-its. Bel als je wilt ruilen: 01807-19094.

Te ruil: mijn Super Mario Kart tegen jouw Starfox en te koop: Gameboy + 4 spellen ƒ 75,-. Tel.: 071-612275.

Te koop: Sega Game Gear + TV Tuner + Master Gear Converter + 5 Game Gear spellen + 1 Master System spel voor ƒ 500,-. Tel.: 04920-26062 (Pascal).

Te ruil: Game Boy spel Avenging Spirit tegen elk ander Game Boy spel. Tevens te koop CD-I spel Escape from Cybercity voor ƒ 50,-. Tel.: 04920-26062 (Pascal).

Te koop: Sega 8-bit met 6 spellen (o.a. Jurassic Park, Asterix) ƒ 350,-. Supervision Luxe model + 4 spellen (o.a. Alien, Hero Kid) ƒ 130,-. Voor Game Boy: Spot ƒ 25,-. Mario Land, Kirby's Dreamland, Castlevania's adventure, Yoshi's Cookie à ƒ 40,- per stuk. Tel.: 04120-41709, na 18.00 uur.

Te koop: SNES met de spellen Mario 1, 2, 3 en The Lost Levels, Turtles Tournament Fighters, Rival Turf en Mickey's Magical Quest met een opbergdoosje voor SNES games. Dit alles is 61/2 maand oud. Prijs tussen ƒ 650,- en ƒ 700,-. Interesse? Bel: 01658-3523, na 16.00 uur.

Te koop: Game Boy + spellen (Tetris, Tlash, Tiny Toons II, R-Type, Starwars). Winkelwaarde ƒ 400,-, mijn prijs ƒ 200,-. Spelletjes ook los te koop voor ƒ 40,- per stuk. Tel.: 03436-3177, vraag naar Adriaan.

Te koop: Sega Game Gear + adapter + opbergtas + vergrootglas + 5 spellen: Mickey Mouse, Land of Illusion/Krusty's Fun House/Chuck Rock II, Son/Sonic/Columns. Alles z.g.a.n., originele verpakking en handleiding. Samen: ƒ 500,-. Tel.: 08340-34894 (Monique).

Te koop voor Nintendo 8-bit: advantage joystick met Nederlandse handleiding ƒ 50,-. Shadowgate met Nederlandse handleiding ƒ 70,-. Koop je de advantage joystick en Shadowgate tegelijk dan kost het ƒ 70,-. Te koop voor Nintendo 16-bit: WWF Super Wrestle Mania voor ƒ 60,- met Nederlandse handleiding. Koop je alles bij elkaar dan kost het ƒ 100,-. Tel.: 05138-99343 (Friesland), vraag naar Jeltsen, na 16.00 uur.

Te koop voor de PC: Operation Stealth en Manhunter New York. Beide origineel en compleet met handleiding. Eventueel ruilen tegen een ander spel (origineel). Bel: 036-5332341 en vraag naar Koen

Te koop of te ruil voor de NES: Captain Skyhawk ƒ 50,-, Goal ƒ 50,- en Top Gun 2 ƒ 50,-. Ik wil graag zelf de spellen: Tennis, Operation Wolf, McDonald Land en The Flintstones. Tel.: 055-661524, Raymond Floris (Apeldoorn).

Te koop voor de SNES: Starwing ƒ 95,-, Sim City ƒ 95,-, Zelda ƒ 95,-. Alles in één voor ƒ 270,-. Tel.: 01731-7709, vraag naar Michel (Nootdorp).

Game Boy te koop + de spellen Tetris, Fortress of Fear, Dr. Mario All Star Challenge, Gargoyles Quest, Sneaky Snakes, Super Marioland 1 en 2, A Boy and his Blob, Double Dragon, Castlevania, Batman, R-Type, WWF Super Stars + loep + licht + schoonmaakkit + koffer voor ƒ 400,-. Alles is ook los te koop. Voor de prijzen bel: 055-423043.

Te koop: 8-bit Sega Master System + 2 spellen (Alex Kidd in Miracle World en Terminator) + 1 joypad. Tel.: 02207-18752, liefst in de buurt van Heerhugowaard, Noord-Holland.

Wie wil California Games (NES) + Rescue Rangers (NES) ruilen tegen Mortal Kombat (NES). Tel.: 02975-60088 (Tim).

Te koop of te ruil: The Revenge of Shinobi, of Super Monaco. Shinobi kost ƒ 75,- en Super Monaco kost ƒ 75,-. Het is voor de Sega 16-bit. Ik wil ze graag ruilen voor Cool Spot of een ander leuk spel. Tel.: 02285-16052,.

Te koop: Game Boy met 5 spellen, handy-boy en koffer. De 5 spellen zijn: Super Marioland 2, Adventure Island 1, Terminator 2, R-Type en Tetris. Alle spellen met boekje. De handy-boy is een vergrootglas, licht, speakertjes en joystick in één. Bij de Game Boy zitten een linkkabel en een stel hoofdtelefoons, alles in een koffertje. En dit alles voor maar ƒ 325,-. Tel.: 085-335859, vraag naar Jeroen. Bellen tussen 18.00 en 20.00 uur (Doorwerth).

Te ruil: mijn Game Boy + 2 spellen (Darkwing Duck en de Flash) tegen een MegaDrive met een spel. Of een SNES + een spel of een NES + 2 spellen. Mijn Game Boy is 5 maanden oud. Tel.: 08385-28813 (Veenendaal), vraag naar Pedro.

Te koop PC spellen: Mortal Kombat ƒ 60,-, Doom ƒ 60,-, Syndicate ƒ 60,-, Prince of Persia 2 ƒ 50,-, Sim City 2000 ƒ 60,-. Tel.: 08886-2189.

Te koop: Nintendo 8-bit + controllers + zapper + 9 spelletjes. Prijs ƒ 550,-. Voor inlichtingen bel: 020-6476340, vraag naar Roland.

Te koop: een Nintendo 8-bit met 2 joysticks, een zapper, twee opbergkoffers, zestien spellen zonder doos en beschrijving (wel legaal). De spellen zijn o.a.: Double Dragon I en II, Turtles I en II, Castlevania I en II, Rad Gravity, Powerblade en Goal. Winkelprijs rond de ƒ 1500,-, mijn prijs ƒ 700,-. Tel.: 023-283120, vragen naar Marc. Bellen na half vier en niet op dinsdag. Ik kan niet voor vervoer zorgen.

Te koop: Nintendo (NES) spelcomputer met of zonder spel(len). Spellen of NES ook apart te koop. Dit zijn de prijzen: NES ƒ 75,-. Spellen: Dreammaster ƒ 70,-, Turtles 2 ƒ 30,-, Mario Bros 2 ƒ 70,-. Caveman Ninja ƒ 30,-, Adventures in the Magic Kingdom ƒ 30,-, Rescue Rangers ƒ 70,-. Tel.: 01890-12080 (Poortugaal).

Te koop MegaDrive spellen: Moonwalker ƒ 75,-, Streets of Rage ƒ 100,- of ruilen tgen Landstalker. Tel.: 055-338316, vragen naar Sebas.

Te ruil voor de SNES: Final Fight, 4 in 1 (Tom en Jerry, Hit the Ice, Hunt for Red October, F-Zero), Sim City, Zombies ate my neighbours, Bubsy the Bobcat, Mickey Mouse Magical Quest. Bellen naar Arjan Pulles. Tel.: 08867-3303, tussen 17.00 en 21.00 uur.

Te koop/te ruil SNES spellen: Addams Family ƒ 95,-, Zelda ƒ 85,-, Krusty's Super Fun House ƒ 95,- of te ruil voor 2 Game Gear of 2 Master System spellen. Tel.: 071-614201.

Als iemand Mortal Kombat heeft voor de PC, dan zou ik die graag willen ruilen tegen andere mooie spellen. Tel.: 073-421640.

Ik heb te ruil voor de PC: heel veel verschillende spellen, zoals bijv. Testdrive 1 t/m 3, Commander Keen 1 t/m 7, Prince of Persia 1 en 2, Lost Vikings, Doom, Jurassic Park en Lands of Lord en nog vele andere mooie en leuke spellen te ruil tegen andere mooie spellen (maar alles zonder handleiding en doos). Tel.: 073-421640, vraag naar Edu.

Te koop: SNES compleet + 7 spellen en Mario World ƒ 450,- of spellen los ƒ 45,- per stuk. Tevens een Game Boy + 18 spellen voor maar ƒ 400,-. Spellen ook los verkrijgbaar vanaf ƒ 20,-. Tel.: 040-440305.

Ik wil graag voor de 16-bit Sonic 2 (ƒ 80,-), Moonwalker (ƒ 50,-) en Batman (ƒ 50,-) verkopen of ruilen. Tel.: 04165-2609, vraag naar Martijn.

Te koop/te ruil: Nintendo met spellen o.a. Ducktales en RC Pro-Am (auto-race), Super Mario Bros 1 en 3 en Duck Hunt en Goal. De spellen zijn ook los te koop of te ruil. De computer is ook omgebouwd voor de Shintendo spellen. Bij de computer zit ook een zapper en 2 joysticks. Ik weet nog niet waar ik hem voor wil ruilen en de vraagprijs moet ook even overlegd worden. Tel.: 02261-3581, vraag naar Jimme. Bel tussen 16.00 en 20.00, in het weekend de hele dag.

Te ruil: Game Gear spel Sonic 3: Sonic Chaos. Ruilen voor Jungle Book of Desert Speedtrap. Tel.: 010-4793082, vraag naar Marcel.

Te koop: SNES spel, Spiderman and the X-Men in Arcade's Game, nog nooit gebruikt, van ƒ 150,- voor ƒ 95,-. Game Boy spel Raging Fighter, maar 2 keer gebruikt, van ƒ 80,- voor ƒ 60,-. Tel.: 010-4793082, vraag naar Marcel.

Te koop: Sega Master System II met: 4 spellen, 2 joypads, adapter en antenneswitch, 1,5 jaar oud incl. verpakkingen z.g.a.n. ƒ 200,-. Tel.: 01892-13924.

Te koop: Supervision met 5 spellen en hoofdtelefoon, 1,5 jaar oude incl alle verpakkingen. Z.g.a.n., weinig gebruikt, ƒ 125,-. Tel.: 01892-13924.

Te koop: de SNES spelletjes Mario Kart, Mario Paint en Super Soccer. Per stuk ƒ 100,-. Alles bij elkaar ƒ 290,-. Ook te koop: NES + 5 spelletjes (SMB1, SMB3, Zelda, Duck Hunt, Festers Quest) en een advantage joystick. Bij elkaar ƒ 250,-. Spelletjes per stuk ƒ 30,-, advantage joystick ƒ 30,-. Tel.: 01712-8248, liefst bellen na 16.30 uur, vragen naar Corneel van Rijn.

Te koop: Game Boy + gamelink + 8 spellen (Megaman, Terminator II, Double Dragon, Scail & Nail, Super Kick Off, R-Type, Rescue of Princess Boblette. Alles voor ƒ 299,-. Tel.: 05450-91242, vraag naar Li-Chen.

Te ruil voor de SNES: mijn Super Castlevania 4, of mijn Super Scope voor een ander leuk SNES spel. Tel.: 04998-99819.

Superaanbieding. Te koop: SFII Turbo, Ghouls 'n Ghosts, F-Zero + kleuren TV + NES 8-bit + Mario + zapper + Duckhunt + 2 joypads. Totale winkelwaarde ƒ 690,-. Mijn prijs ƒ 325,-. Bel nu: 01887-3829!

Te koop of te ruil voor de Game Boy: Zelda (Link's awakening). Ruilen tegen: Mortal Kombat, Raging Fighter, Warioland, Asterix of Mystic Quest. Te koop voor ƒ 50,-. Ook Atari Lynx spellen te ruil of te koop. Prijs ƒ 35,- per stuk. Tel.: 080-789617, vraag naar William.

PC spellen te koop of te ruil voor de VGA/EGA 286: Terminator 2 (Judgement Day) ƒ 50,-, NBA Basket Ball ƒ 65,-, Street Rod ƒ 40,-, Commander Keen 2 + Supertetris ƒ 30,- of spellen ruilen voor: (liefst) Mortal Kombat, Flashback, Trolls of ruilen voor een Game Gear spel (via post verkrijgbaar). Tel.: 02521-10138, Daan van der Vlugt.

Te koop: Game Boy met 3 spellen (Gremlins 2, Tetris, Dedalian Opus. Ik heb ƒ 330,- betaald en ik vraag ƒ 150,-. Tel.: 070-3633491, vraag naar Maarten (Den Haag).

Te koop: Japanse Megadrive + 2 turbojoysticks + 8 spellen (Streets of Rage 2, Mortal Kombat, James Pond 2 (Jap.), Power Atleet (Jap.), Streets of Rage 1 (Jap.), Revenge of Shinobi (Jap.), Gammes (Jap.) en Sonic (Jap.). Alles voor maar ca. ƒ 899,-. Tel.: 05450-91242, vraag naar Li-Chen.

Te koop SNES spellen: Super Probotector, Batman Returns, Mario All Stars, Street Fighter II, Super Castlevania IV, Mario World, Super NES Scope 6, Vier in een (met daarop: Super Formation Soccer, Ultra Man, Gumdam Fighter, Top Gear). Winkelwaarde ƒ 1000,-. Te koop voor ƒ 475,-. Tel.: 03405-63775, Thijs van Montfort (na 17.00 uur).

Te koop/te ruil: een Atari Lynx spelcomputer, inclusief 1 spel (Batman Returns), een speciale draagtas, een lichtnetadapter, inclusief alle boekjes. Te ruil tegen een Game Gear of een Game Boy met spel. Te koop voor ƒ 150,-. Bel: 05490-17686, vraag naar Daniel.

Te koop: Sega Mega CD (USA) + MD convertor + spel Sewershark (ca. 6 maanden oud), ƒ 475,-. Final Fight CD (USA en ca. 1 maand oud), ƒ 85,-, Silphead CD (USA en ca. 2 maanden oud), ƒ 85,-. Batman Returns CD (USA en ca. 4 maanden oud), ƒ 85,-. Alles in perfecte staat. Chris van Gool, Bergeyk (onder Eindhoven). Tel.: 04975-74646.

Help! Ik zoek dingen voor mijn Super NES, zoals: spellen, Game Genies, Action Replays enz. Ik wil daar een niet te duur bedrag voor betalen. Ook wil ik mijn NES plus 6 spellen en zapper ruilen tegen de bovengenoemde dingen. Ik ben bereid bij te betalen. Tel.: 04923-65871 (Gemert).

Te koop Game Boy spellen: Terminator 2 ƒ 50,-, Double Dragon 2 ƒ 50,-, Mercenary Force ƒ 35,-. Alles in één ƒ 125,-. Tel.: 01810-17558, vraag naar Christiaan.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

Redaktie
Ed Wiggemans (eindredakteur),
Edwin Ammerlaan (hoofdredakteur),
Bjørn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens, Thomas Glas,
René Janssen, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020 - 5102346

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Erik van den Heuvel en Nella de Koster EP&PP, Yvonne Teuben, Véronique Werz

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool,
Edward Laauwen, Rob Mekken,
Laura ten Seldam, Chris Sprangers,
Laurens Stolker, Harry de Waard

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m vrijdag van 8.30 tot 17.30 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 54,45 per 11 nummers (= f4,95 per nummer). België: 1265 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113. Wij willen dit bestand gebruiken om u in de toekomst informatie te geven over abonnementen, voordeelaanbiedingen etc.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,95 per nummer (abo-prijs + f 2,-) over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

Aangesloten bij Notu

HUISWERK AF?

Ik ben het zat

Het is wel mooi geweest zo. Dit blad gaat me goud geld kosten. Ligt er van de week ineens een pakje in de bus. En niet eens voor mij, maar voor die oudste. Had ie besteld, "uit de Powersales" op de pagina hiernaast.

Ja, dank u. "Heb je dat al betaald?"

"Nee, ik zou betalen als ik het een leuk spel vond."

"En waar ga je dat dan van betalen."

"Nou, van mijn zakgeld."

"Welk zakgeld? Je hebt alles wat je tot september zou krijgen al opgemaakt." Want ik ben nooit te beroerd om krediet te verlenen.

En 'september' was hier dus al september 1995.

"Nou misschien wil jij het wel betalen. En ik wil ook lid worden van de Power Unlimited, want jij vergeet steeds om hem mee te nemen en dan moet ik de hele tijd zeuren en dan ga je weer roepen dat ik niet zo moet zeiken."

"Jezus, wat een gezeik zeg."

Mijn geduld was tot september '95 ook meteen op.

De kleinste begint trouwens ook steeds hardnekkiger te zeuren.

Haar bestellingen kan ik nu nog afkopen met een colaatje - "Nee, je krijgt geen Sega CD, maar je mag wèl een blikje cola" - en zo kan ik haar nog even zoet houden. Maar ze wordt ieder maand linker en hardnekkiger, en het eind van mijn weerstandsvermogen is in zicht.

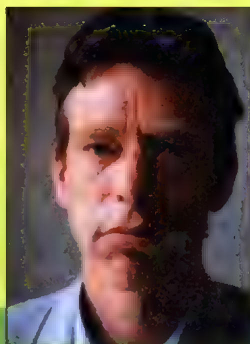
Gelukkig wordt binnenkort het vakantiegeld overgemaakt, dus ik hoef nog niet te gaan bedelen bij de bank. Maar als dat nog even zo doorgaat, kan ik natuurlijk ook niet meer op vakantie.

Daarom, vlak voordat ik ten onder ga, nog een laatste waarschuwing aan alle ouders van Nederland: hou Power Unlimited uit de buurt, koop uw sigarenboer om het blad te verstoppen, plak eens in de maand uw brievenbus dicht, en laat ze het vooral niet van vriendjes lenen, want ze praten mekaar helemaal gek met dat blad in de hand. En voordat u het weet, moet u een krantenwijk nemen, tot diep in de nacht overwerken, uit stelen gaan.

En dan heeft u nooit meer een momentje rust om Flight Simulator te spelen.

En zeg nou zelf: dat is toch geen leven.

CHRIS SPRANGERS



Chris Sprangers mag zich graag beroemen op modern ouderschap, maar 'het huiswerk moet wel eerst af.' Na lang aandringen van zoonlief staat er nu een heuse spelcomputer in huize Sprangers...

HET VOLGENDE NUMMER VAN POWER UNLIMITED VERSCHIJNT 24 AUGUSTUS 1994

Te ruil: Outrun, Altered Beast, Castle of Illusion (Mickey Mouse) of Space Harrier tegen Asterix en The Great Rescue (16-bit Sega). Interesse? Bel: 05950-3830 (Usquert), na 13.00 bellen. Ik ruil alleen!!

Wie heeft er voor mij voor de NES Kirby's Adventure, Megaman 5, Megaman 6 of Turtles Tournament Fighters en wil die ruilen tegen een spel van mij? Ik heb o.a. Megaman 1 t/m 4, The Empire Strikes Back, Batman 1 en 2. Mijn NES met 16 spellen wil ik ook ruilen tegen een Super Nintendo. Tel.: 04936-92666, vragen naar Wim.

Te koop gevraagd spellen: o.a. Sonic 2 en 3, The Lost Vikings, Zombies, Tiny Toon, Wiz 'n Liz, Terminator 2, Sonic Spinball, Busters Hidden Adventure, Tazmania, Doom, Dracula, Aladdin, Addams Family, Donald Duck, Mickey Mouse of Jurassic Park. Allemaal voor de MegaDrive. Niet te duur, va. ƒ 20,- t/m ƒ 60,-. Tel.: 05161-1270 (Friesland), vraag naar Edwin Kuik. Bellen na 16.00 uur.

Ik wil graag mijn Road Runner of SF 2 (SNES) allebei met boekje (in zeer goede staat) ruilen tegen Alien 3 (SNES). Interesse? Tel.: 050-420783, bellen na 16.00 uur, vragen naar Bram (liefst omgeving Groningen).

Te ruil: Asterix, Marioworld tegen Another World en Mario Paint. Bel: 05917-1409 (Drenthe), vraag naar Gerwin Löhr.

Superaanbieding. Te koop: Commodore 64 (nieuw model) met disk drive, kleurenmonitor, data recorder, finale cartridge 3, 8 instructieboeken, 121 diskettes, 2 joysticks. Vaste prijs: ƒ 350,-. Dus bel snel: 078-125121 (Zwijndrecht), na 18.00 uur, vraag naar Dennis.

Te ruil: Sonic 2, Chakan, Tazmania voor de Game Gear. Ruilen tegen elk goed Game Gear, MegaDrive of Mega CD spel. Tel.: 05178-12398 (Harlingen), bellen na 18.00 uur, vraag naar Sipke.

Ruilen: spelletjes voor de PC. Ik heb te ruil: Ducktales Quest for Gold, Turtles mis codes, Police Quest 2, Space Quest 3, Dune 2, Super Fight enz. Gevraagd: Xenon 2, codes Turtles, Body Blow en andere leuke spellen. Tel.: 020-6927962 of 020-6686124, vragen naar Roel (na 15.00 uur).

Te ruil: mijn NES met 7 spellen plus tool en adapter, voor jouw SNES met Mortal Kombat of SF2 Turbo. Mijn spellen zijn: Tetris, Kirby, Mario 1 en 3, Duckhunt, Trog en er zitten ook controllers bij. Interesse? Tel.: 02940-19320.

Te koop/te ruil: voor de Game Gear: Columns, Shinobi, Donald Duck, Mickey Mouse en Sonic 2. Voor de Master System: Strider en the Newzealand Story. Voor de MegaDrive: Sonic, Alisia Dragoon en Super Kick Off. Gevraagd: (2e hands) Master System. Alle spellen zijn nog helemaal goed met doosje en boekje. Bel: 033-620946, Maarten de Jong (Amersfoort).

Te ruil: Super Soccer (SNES), Super Ghouls 'n Ghosts (SNES), Mortal Kombat (SNES) tegen NBA Jam (SNES), Secret of Mana (SNES), Mickey Mouse (SNES), Zombies ate my neighbours (SNES). Tel.: 020-6121314. Liefst na 16.00 uur bellen en vragen naar Roeland of Vincent.

Te koop: Ducktales en R-Type. Beide voor de Game Boy met doosje en handleiding. ƒ 29,- per stuk of ƒ 50,- voor alle twee. Tel.: 01880-30095, vragen naar Alexander Renirie (Spijkenisse).

Te koop: NES 8-bit met 25 of 26 spellen, een Game Genie, een zapper, twee joysticks. Het is een omgebouwde NES, dus ook Amerikaanse spellen kunnen hierop gespeeld worden. Te koop voor ƒ 1250,- of te ruil tegen CD-I met 2 spellen of meer. Of te ruil tegen SNES met 7 spellen of meer. Tel.: 01845-2584, vraag naar Remco (niet over de post).

Als je geïnteresseerd bent in SNES spelen zit je hier bij mij goed, ik heb er namelijk enkele te koop of te ruil: SF II (Bfr. 1500,- of ƒ 83,-), Addams Family (USA; Bfr. 1300,- of ƒ 75,-), Terminator I (USA; Bfr. 1300,- of ƒ 75,-), Super Strike Eagle I (USA; Bfr. 1300,- of ƒ 75,-), Bart's Nightmare, The Simpsons (USA; Bfr. 1400,- of ƒ 78,-), Out of this World (USA; Bfr. 1500,- of ƒ 83,-), Parodius (Bfr. 1500,- of ƒ 83,-), Lethal Weapon (USA; Bfr. 1100,- of ƒ 55,-), Robocop 3 (Gratis bij aankoop van 2 spellen), SFII Turbo (Bfr. 2300,- of ƒ 115,-). Wil ook graag ruilen tegen spelen zoals: Ranma 1/2, TMNT Tournament Fighters, Super Empire Strikes Back. Voor meer info: 09/2525084 (België), tussen 17.30 en 21.00, vraag naar Tomas (Melle, Oost-Vlaanderen).

Te ruil: één van de SNES spellen: NBA All Stars Challenge, Mortal Kombat, Mario Allstars, F-Zero tegen een ander leuk spel. Tel.: 05180-3212 (St. Anna).

Te koop (niet te ruil) 2 SNES spellen: Aladdin (+ paswoorden) ƒ 100,-, Super Mario All Stars (+ tips voor Super Mario 1, 2 en 3) ƒ 70,-. Het zijn geen oude spellen. Ze zijn Nederlands, net als de dozen en handleidingen. Belangstelling? Bel: 05973-2215, Geert Mein.

Te ruil voor de Super Nintendo: Tiny Toons, Starwars, Mortal Kombat, Starwing of misschien tegen goede deal Mario All Stars. Ik wil deze spellen ruilen voor Super Mario Kart, F-Zero, Super Tennis, Super Soccer, Secret of Mana, of een ander leuk spel. (Ik ben een fan van Konami). Alles is met boekje, doosje en alles wat je ook in de winkel erbij krijgt. Geïnteresseerd? Bel: 01719-14626, b.g.g. 01719-17705, vraag naar Frank.

Super Sale! Te koop: The Bugs Bunny Crazy Castle voor de Game Boy. Het spel is nog geen half jaar oud en je krijgt alle paswoorden er gratis bij. Alles voor ƒ 50! (winkelprijs ƒ 80,-) + handleiding. Tel.: 072-619926.

Graag te ruil tegen Game Gear, een Game Boy met 4 spellen (Marioland 1, Star Trek, Dracula en Tetris) + kabel en oordopjes. Bel: 01620-33559.

Te ruil: SF II of Mario All Stars tegen Art of Fighting, Zombies of een ander leuk spel (geen Mario spellen). Ik kan niet voor vervoer zorgen. Tel.: 072-645342, Ruud van Dijk (Alkmaar).

Wie heeft voor mij de handleiding van Flashback voor de PC. Degene die dat heeft kan kiezen uit de volgende spellen voor de PC: A10 Tank Killer, Prince of Persia 2, Wing Commander of Mortal Kombat. Tel.: 043-647574, vraag naar Björn (Meerssen).

Ik wil graag ruilen het MegaDrive spel Mortal Kombat voor Eternal Champions. Of ruilen tegen een ander tof spel. Tel.: 03404-59645 (Zeist), vraag naar Aart Jansen.

Te ruil: Bart's Nightmare, Super Kick Off, Predator 2 en Super League Base Ball '91 (Japanse versie) + converter voor de spellen: Ultimate Soccer, European Club Soccer, Mutant League Football en NHLPA Hockey '93.
Interesse? Bel: 03404-19509, tussen 4 en 5 uur en vraag naar Juriaan (Zeist).

Te koop: NES Action Set + de spellen: Rescue Rangers, Low G Man, Off Road, Bugs Bunny, Totally Rad, Zelda I, Zelda II, Solar Jettman, Days of Thunder en A Boy and his Blob. Winkelwaarde ƒ 1500,-. Nu voor ƒ 400,-. Tel.: 08336-31164. Bellen tussen 16.30 en 20.30 uur. Vragen naar Kenny.

Te koop: Game Boy + heel veel spellen, splinternieuw ƒ 250,-. Street Fighter 2 ƒ 85,- (ook te ruil). Samen voor ƒ 300,-. Tel.: 050-419087.

Te ruil: de Game Boyspellen Gargoyles Quest + Ducktales (compleet) ruilen tegen ander leuk spel of zonnecellen (ook voor Game Boy). Ook heel graag ruilen Atari 1040ST spellen. Interesse? Bel dan naar: Robin Hoen. Tel.: 04404-2013 (na 16.00 uur).

Te koop: Sega MegaDrive + 2 controlpads + Python 3 joystick + 2 spellen (Phelios + Strider). Alles in zeer goede staat. ƒ 280,-. Tel.: 020-6333715.

Wie wil er Street Fighter 2 ruilen tegen Mortal Kombat op de PC of een ander spel dat mij leuk lijkt. Heb je interesse? Bel dan naar: 04194-2524, vraag naar Jochen (van 16.00 tot 17.00).

Te koop: Super Nintendo inclusief de volgende spellen: Super Mario World, NBA Jam, Bulls vs. Blazers, Eric Cantona, Jimmy Connors Tennis, NBA All Star Challenge. Alles in één koop: ƒ 550,-. Originele spellen met originele handleiding. Jan Dirk Koersma. Tel.: 05900-12427, na 18.00 uur.

Te koop: Super Mario World (SNES) ƒ 60,- of ruilen tegen Mario Kart. Tel.: 02982-1888, vraag naar Eric (Wormer).

Te koop/te ruil: NES en Game Boy spellen, waaronder: 3 games voor ƒ 125,- of 3 anderen voor ƒ 145,-, Mario 5 ƒ 125,- enz. Voor de Game Boy: Kwirk ƒ 40,-, Batman ƒ 35,- enz. (bij de NES spellen een grote verassing!). Tel.: 035-210843 en vraag naar Gregor.

Te koop: Sega Game Gear + adapter, spellen o.a. Jurassic Park, Streets of Rage, Mickey Mouse ƒ 450,-.
Tel.: 03450-18523.

Te koop: Game Boy + koffertje + 4 oplaadbare batterijen + 11 spellen (o.a. Mega Men, Asterix, Mickey's Chase, Simpsons 2, Wonderboy 2 en Double Dragon 3. Prijs: in overleg. Interesse? Bel: 04975-74521, vraag naar Auke.

Ik wil een aantal MegaDrive spellen ruilen: TMHT Tournament Fighters voor Eternal Champions, Alien 3 voor Sonic Spinball, The Terminator voor Robocop 3, Mega Games I voor Ranger X, Rambo III voor Road Rash I of II, Batman en Spiderman voor Micro Machines, Altered Beast voor X-Men. Ik wil ze ook wel ruilen tegen andere toffe spellen. Tel.: 03404-24249, Sander van Bennekom (Zeist).

Te koop gevraagd: het spel Rad Racer met boekje voor de NES. Wie o wie helpt mij? Ik wil betalen tot ƒ 75,-. Schrijf naar Vincent van Dugteren, Wolfhezerweg 84, 6874 AG Wolfheze.

2 tegen 1 te ruil!!! Megagames I én James Bond the Duel tegen NBA Jam óf Asterix and the Great Rescue. Bel snel!!! Tel.: 02279-3572, vraag naar Ramon. Bel na 16.00 uur.

Te koop/te ruil: Game Boy met 70 spelletjes (68 in 1 met o.a.: Marioland 1, Turtles 1, Adventure Island 2, Batman 2 en Double Dragon 1) en 2 losse spellen (Nemesis en Tetris) met adapter en opbergkoffertje. Eventueel wil ik dit alles ruilen voor een Game Gear met wat spelletjes. Bel voor meer informatie: 02990-40279 (vraag naar Ewald).

Te koop/te ruil voor de MegaDrive: Two Guide Dudes (alles erop en eraan en in perfecte staat) ƒ 75,- (ƒ 139,-) of te ruil tegen de Action Replay, Turtles Tournament Fighters of Fatal Fury. Heb je interesse? Bel dan: 05150-11207, na 16.00 uur, vraag naar Vincent.

Wie wil met mij zijn zelfgemaakte levels ruilen van het PC-spel Jetpack? Als jij een diskette stuurt, stuur ik evenveel levels van mezelf op. Tel.: 01150-94001, Patricia.

Te ruil voor de Sega MegaDrive: Golden Axe 1 en 2, Altered Beast en Toejam & Earl (jap.). Kies twee van deze spellen uit en ruil ze voor jouw Wonderboy 5 of Super Kick Off. Twee spellen voor een dus! Ook te ruil: GG spellen Sonic en Woody Pop. Het liefst voor Wonderboy 1 of 2, Popils of een leuk MS-spel (Y's, Golvellius, WB1 &3, Rainbow Islands). Te koop: Sybex Megadrive boek ƒ 20,-. Te koop of te ruil: MS Champions of Europe ƒ 65,-. Te ruil: MS Teddy Boy voor bovenstaande spellen.
Tel.: 01150-94001, Patricia.

Wie wil zijn Super Mario Kart (het liefst Europees) ruilen tegen Act Raiser (Amerikaans) of Joe and Mac (Amerikaans). Interesse? Bel dan naar autotel.: 06-52921268, vragen naar Marcel.

Te koop: Sega 8-bit spel Asterix ƒ 45,- (ƒ 140,-).
Tel.: 05123-1505 (Friesland).

Ruilen: Sega Game Gear Sonic I voor ander spel. Tel.: 01723-7648.

Te koop: Sega 8-bit incl. 2 control pads, 1 powerpad en 10 spellen (o.a. Terminator, Donald Duck, Chuck Rock) ƒ 245,-. Tel.: 05123-1505 (Friesland).

Te koop gevraagd: Sega CD spellen. Max. prijs ƒ 100,-.
Tel.: 045-711477, Giovanni.

Te koop: Sega 8-bit Master System met 3 ingebouwde spellen (Hang On, Safari Hunt en Sonic I) + 2 controlpads en geweer. Prijs ƒ 225,-.
Te koop NES met 4 spellen (Mario 1, 2 en 3 en Duck Hunt) + 2 controlpads en zapper. Prijs ƒ 250,-. Tel.: 053-354353 (Enschede).

POWER UNLIMITED

VOOR

ELKE
DAT IS PER

FREQUENTIES HET B

Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

YO! POST

STUIPEN

ADVERTEREN

BEWEGEN

KANSJE

OMA PESTEN

STOM TOEVALLIG

VOLK!

6

POSTBUS 9194

PREVIEW

EINDBAZEN

MEGAMAN

The saga continues... Na MegaMan I, II, III, IV en V voor gameboy en NES heeft MegaMan X eindelijk de 16-bit wereld betreden. MegaMan X is niet nummero 10, zoals de titel doet vermoeden maar X staat gewoon voor 'iks'. Het is dan ook niet zomaar een vervolg op de uitgespeelde voorgangers! Capcom heeft MegaMan totaal nieuw leven ingeblazen. Hij is nu sneller, beter, mooier en hoe kan het ook anders: moeilijker! Zoek je een uitdaging? Stop met zoeken, hier is er een voor je.

NIET GEEN GOUD

1001 NACHTEN?

NO WAY!

RAPPORT

GRAPHICS 8,2

GELUID 8,4

9[3]

20

SNES

NIEUW

NIEUW

MORTAL KOMBAT IN DE ARCA

MEGATECH'S MANGA MANIA

LANCERING JAGUAR OPNIEUW UITGESTELD

LYNX

Gelukkige kneisten

Geruchten

10

11

DE
NIEUWSTE
GAMES
VOOR:
SEGA
NINTENDO
PC
CD
EN VERDER: